

Popsoft 半月刊

（总第48期）

■ 实用软件

Web 图形总动员

■ 硬件评析

Rio PMP300

■ 专题综述

微机平台 2000 年问题综述

■ 网络时代

虚拟葡萄园

■ 游戏赏析

玩具兵大战 II

■ 攻略指引

心跳回忆

■ 游戏畅谈

无敌的英雄，不朽的传奇

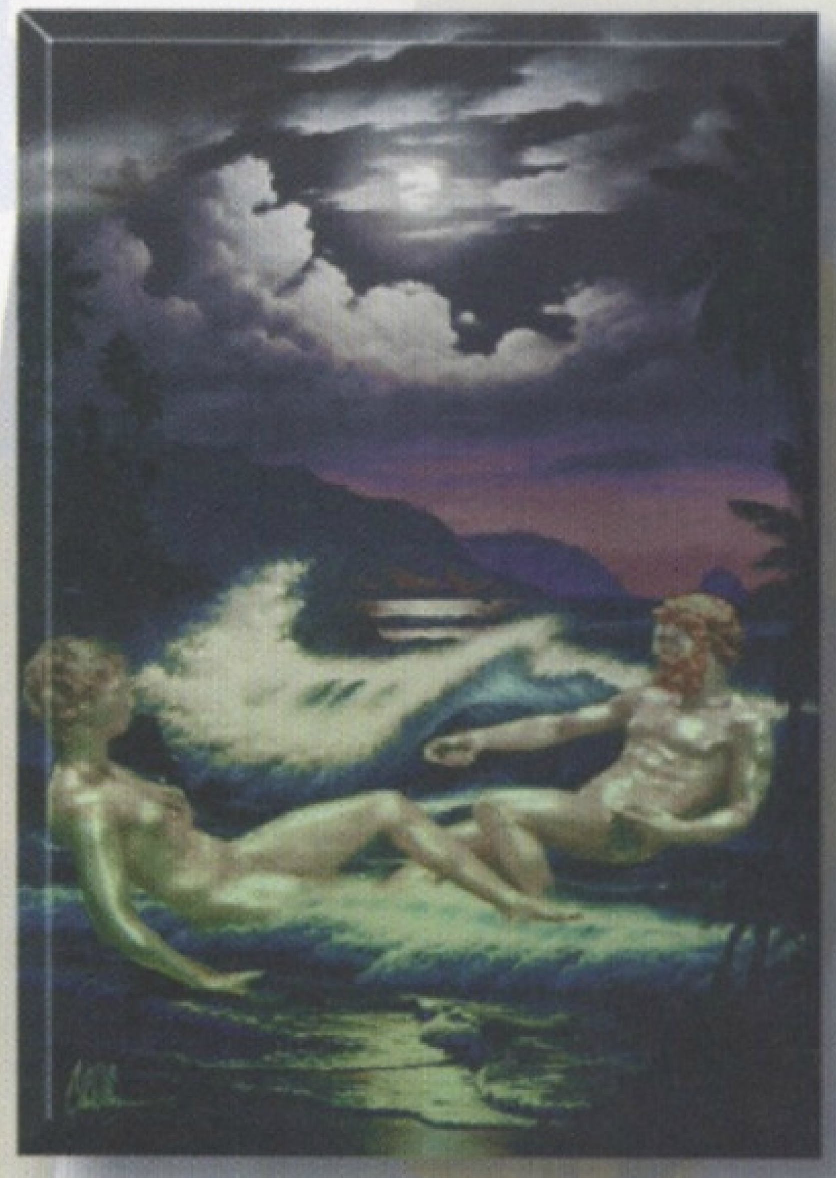
ISSN 1007-0060

07>

9 771007 006005

1999 07





画面很精美，很有艺术气息，但层次似乎不太多。

黑龙江 杨贤军



上海 阮英纲

创意不错，画面纵深感很强，并在选材上注意了光源的方向。美中不足的是反射贴图在某些字母上有些不近人意。



辽宁 王远飞

飞船的模型够费劲的，不知是不是自己做的。



猛看过去很有意境，人物做的也不错。细看起来毛病不少，模型上有漏洞，有的材质运用比较死板，整体色调较灰暗。

广东 王亚非

辽宁 孤行客

整幅作品全是利用滤镜生成，只有那条“长河”象是手绘，历史的长河？





据悉，在火星上发现了生命的痕迹，当然，可能是比单细胞生物还要低级的生命迹象。对于火星人的传说有多种演绎，而电脑游戏《世界大战》可能是其中较为新颖的一种。《世界大战》游戏的背景取材于英国著名科幻小说家威尔斯的经典社会科幻小说《世界大战》，本刊和上海育碧公司合作，将在近期内出版这本科幻小说的最新译本，随书将附送音乐CD一张，其中收录了杰夫·威尼为《世界大战》创作的6 首原创作品。本书的发行对象是科幻迷、游戏玩家和音乐爱好者。在这张音乐CD中，还特别收录了《世界大战》的背景资料、游戏原画设定、游戏动画、登陆火星计划以及早期的电影资料等等。本产品计划在4月底推出，定价32元。

《心跳回忆》面市后许多读者向我们询问，会不会发行它的后续产品。目前我们正在和科乐美协商，计划出版科乐美独家授权提供的豪华版《心跳回忆完全攻略》，攻略本极有可能附送一个心跳系列的游戏。其它《心跳回忆》系列游戏的引进也在协商中。

前些日子和业内的几个朋友小聚，谈起目前正版游戏销售不太景气，对于根本原因，大家各有各的看法，类似的讨论曾发生过多次，从来就没有定论，而我还是推广那套“按牛肉面定价”原则。何谓“按牛肉面定价”？所谓牛肉面，只是一个代称，指代事发当地的饮食价格。譬如，在美国，一顿普通的快餐大约3-5美金，而新游戏的价格在30-50美金之间，差不多是1：10；以此比率推算，国内的游戏价格应在30-60元之间，一碗牛肉面也就3-6元吧。当然，这种推算未必合理，但也显示出目前游戏的定价和牛肉面之间的关系已经很不正常。这样的比率过高情况同样也出现在其他行业，譬如，商品房价格和个人年收入的比例就很离谱，所以商品房大量空置也到了离谱的地步。

Intel的Pentium Ⅲ在绚丽夺目的宣传攻势中出来了，450MHz的AMD-K6 Ⅲ也不甘寂寞，渲染着种种眼花缭乱的新增功能，感时伤怀的不会是PC的老用户，他们早已被升级的梦魇折磨多年，渐渐无动于衷。新买了PⅡ 的用户也许会有点无奈：啊……为什么受伤的总是我？业已发烧的我们欣喜地看见科技的发展，疯狂期待下一次超频，而对于普通用户来说，这样的贬值是否能够忍受？在不久的将来，马上会有游戏声称：“基本配置：Pentium Ⅲ 450”，这不是梦中魔语，看着吧！

4上

1999.07

(总第48期)

POPSOFT



主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:关家麟
副 社 长:林菁　刘贫和(常务)　高庆生
主　　编:高庆生
副 主 编:裘聿纲
法律顾问:陆智敏
编 辑 部:裘聿纲(主任) 常胜(副主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎
王刚　王晨　郭新宇
本期责编:Walker
广 告 部:李诚(主任)　李怀颖　霍虹　薄林
发 行 部:陈志刚(主任)
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
封面设计:李靖宇
版式设计:晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行:河北省廊坊市邮电局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:18-107(半月刊)　18-108(光盘)
国外发行:中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)
国外发行代号:6209M
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
广告部电话:(010)67150982(4、5)-203
采编组电话:(010)67150982(4、5)-207、210
网络组电话:(010)67150982(4、5)-209
发行部电话:(010)67150982(4、5)-202
邮购中心电话:(010)67024050
传　　真:(010)67150983
网　　址:http://www.popsoft.com.cn
E-mail:popsoft @ netchina.com.cn
出版日期:1999年4月1日
零 售 价:人民币5.00元
港币10.00元
美元3.59元

本期封面为"丽台杯《大众软件》封面设计大赛"获奖作品(一等奖)

新闻速递

信息与动态……(4)
先睹为快……(6)
新品热报……(9)

专题综述

微机平台2000年问题综述……贾广向(10)
再议"自由撰稿人"……Z.J(14)

实用软件

我想有个家……老五(15)
超级保镖……吴明(17)
压缩利器WinZip 7.0……Savage Park工作室(18)
Web图形总动员……尚进(21)
桌面工具小集锦(续)……小熊(24)

硬件评析

Katmai与Socket 370 Celeron(下)……赵效民(28)
Rio PMP300……尚进(31)

网络时代

互联网络首次研究(五)……董超(33)
虚拟葡萄园……阿东(35)

应用心得

如何提高上网浏览信息的速度……汪双龙(38)
高端服务器选购经验谈……庞大(38)

读编往来

杂志文章说短长……(40)
来信问答……(41)

1999年4月号大众软件CD内容介绍……(42)
广告索引……(插一)

目录

前线地带

铁血联盟 II……枫红一刀流(44)
幕府时代之全面战争……枫红一刀流(45)
明星之梦……咪咪(46)
游戏试炼场
探险时代　激情冲浪　篮球99……(47)
旋转赛车　世界摔角大赛……(48)
模拟天堂……程嘉(49)

游戏赏析

玩具兵大战 II……Dragonlance(52)
三国群英传 II……Dragonlance(54)

攻略指引

奇异世界：阿比逃亡记(下)……流星雨工作室、李晓(57)
未来战警(上)……枫茗轩工作室(67)
心跳回忆——永远属于你……无名树熊(70)

游戏畅谈

3D游戏引擎的世纪对决……枫红一刀流(76)
无敌的英雄，不朽的传奇……Dragonlance(79)

有字天书

补丁铺
模拟城市3000系列补丁　玩具兵大战1.2版升级补丁……(82)
铁路大亨 II 1.05补丁……(82)
冥界狂想曲1.01补丁　半人马阿尔法星2.0补丁……(83)
巴尔度之门编辑器　猎鹿人 II 1.21版补丁……(83)
血祭 II 1.0、1.01和2.0版免光盘补丁……(83)
江南才子唐伯虎编辑器……(83)
秘技屋
终极战区　巴尔度之门　神话 II　虚拟人生……(84)
重返中世纪　心跳回忆——永远属于你……(85)
脱离禁区　战争游戏……(85)

TOP TEN

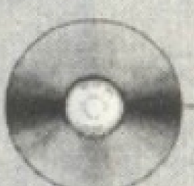
晶合聊天室……(86)
三月榜评……(87)
GAME龙虎榜……(88)

上期要目

感受Windows 2000
Katmai与Socket 370 Celeron（上）
奇异世界：阿比逃亡记（上）
盟军敢死队资料篇

下期要目

超级鼠标2
'98获奖网站之旅（上）
帝国时代 II
冥界狂想曲



1999年4月光盘目录

特别企划：3DO公司独家专访，最新大作一网打尽
攻略指引：绝地风暴 II（上）
新片大赏：雷神之锤 III、魂之利刃 II、轩辕剑 III
前线地带：盟军敢死队资料篇：使命的召唤
休闲天地：心跳幻想曲——心跳回忆同人小说（1）

征订通知

本刊与上海育碧公司合作将发行英国著名科幻小说家威尔斯的经典社会科幻小说《世界大战》。这次翻译完全尊重原著，内容准确、生动，还同时提供了作者生平、游戏介绍、登陆火星计划等附录。随书赠送《世界大战音乐CD》光盘一张，还特别收录了杰夫·威尼为《世界大战》创作的6首原创音乐、并包括游戏背景资料、动画展示、登陆火星计划及早期电影的资料等内容。全书200页左右，定价32元，预定于1999年4月底上市。

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　赵效民
侯　毅　陆　强　罗　曜
李　靖　蔡　旋　任　良
大胖子　费江枫

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

沪宁宽带包信网即将建立

加拿大北方电讯网络公司与中国信息产业部/中国电信签署了一份价值数百万美元的合同，用于建设上海至南京的高速、超宽网络。据中国北电公司透露，沪宁电信网全长457公里，是一个部署10G/S光纤系统的网络，建成后将使该网络比现有速度提高4倍！它亦将成为国内传输速率最快、容量最大的网络，除了能进一步缓解华东地区宽带业务对大容量、高速率传输的要求外，还为本地区更大范围内建立信息高速公路奠定了基础，整个工程预计将于今年上半年完成。

上海　陈刚



KILL 98通过西海岸实验室反病毒CHECKMARK 2级认证

冠群金辰公司于2月17日宣布，该公司的主力产品——KILL 98 反病毒软件最近已通过美国西海岸实验室(West Coast Labs) 反病毒 Checkmark 2 级认证，这标志着KILL 98已能够彻底清除目前全世界流行的、公认可被清除的各种计算机病毒。

西海岸集团在信息安全产业界居全球领先地位，该机构通过出版、论证等手段以Checkmark形式向全球用户提供信息安全服务。它下属的西海岸实验室主持的反病毒Checkmark 1级认证，专门用于验证某项反病毒产品是否能够检测到真实世界的所有计算机病毒；而Checkmark 2级认证专门用于验证某项反病毒产品能否杀除目前全球所有能够被清除的计算机病毒，某产品通过Checkmark 2级认证的前提是必须先通过Checkmark 1级认证。

本刊记者

新型黑客软件Win 95.Notes

继Back Orifice之后，国内现又开始流行另一种新型黑客软件——Win 95.Notes (又称Picture.exe或MANAGER.EXE)。与Back Orifice相似，这种黑客工具也是一种特洛伊木马，利用电子邮件通过网络实现了大范围扩散。Win95.Notes专门攻击Windows平台，当用户不慎运行了带有Win95.Notes 的软件之后，Notes会自动在Windows子目录中建立起一个名为note.exe的文件并在Win.ini文件中加入相应的运行指令，以便在下次机器启动时Win95.Notes能够随之自动启动。当再次启动电脑后，Win95.Notes就会将用户最近所访问过的文件、URL等信息发往一个特定的电子信箱。冠群金辰为此专门推出了KILL 98反病毒引擎4.17版，用户在安装该版本反病毒引擎后能够彻底查杀Win95.Notes。

本刊记者

Acer明基11项产品赢得台湾精品标志

在台湾“对外贸易协会”举办的第七届“台湾精品标志”评选活动中，Acer明基电脑系列产品表现杰出，提出申请的11项产品全部获得通过。获奖的产品除主力生产的彩色显示器外，还有研发多年成果丰硕的GMS系列移动电话、扫描仪、液晶平面显示器（TFT-LCD MONITOR）、可重复读写型光驱及数位多媒体单枪投影机。诸多的得奖项目中，明基Acer GSM移动电话历经数年的研发与创新，突破了以往的技术瓶颈，成功推出G301、G620、G520等产品，一经推出即获得多方肯定，建立明基在通讯事业的领先地位。

由“外贸协会”主办的“台湾精品奖”评比，主要在于奖励台湾厂商制造的优良产品，评比的项目包括：品质系统、产品设计、研发创新、市场地位及品牌认知等五项评审标准。

本刊记者

华硕笔记本电脑新年获大奖

台湾华硕公司生产的F7430、L7330笔记本电脑在《个人电脑》三月份的评测中，一反往日大多台湾笔记本厂商价低质次的印象，击败IBM、康柏等众多知名参赛高手，双双荣获“编辑选择奖”。

F7430使用Pentium II 300MHz笔记本专用处理器、64兆内存和6.4G的硬盘等高端配置，为其赢得了多项测试的第一名，2倍速DVD驱动器使F7430同时拥有了良好的视频及娱乐功能，ATI RAGE PRO图形芯片配合4兆SGRAM显存可以使F7430的14.1" TFT显示屏达到1024x768的16M色。同时它具有独特的三视界功能，可以将画面用不同的分辨率显示在液晶显示屏、电视和外接显示器上，这对需要进行视频演示的用户来说，无疑是个巨大的诱惑。它的Business Winstone 99测试结果以15.60的得分称霸于此次参测的高端笔记本电脑，Business Graphics WinMark 99的成绩是95.67，成为高端机组第一名，Business Disk WinMark 99得分在高端机中也名列前茅，FPU WinMark获得了此次评测的最高分。

本刊记者

Virgin与Interplay达成合并协议

Virgin Interactive与Interplay Entertainment 2月16日联合宣布，它们已经完成两个公司关于在出版、销售、市场及发行等方面的合作协议。Virgin获得了Interplay所有产品在欧洲的发行权，而Interplay则获得了Virgin所有产品在美洲及日本地区的发行权。通过协定，Virgin将雇佣Interplay的销售与市场人员，而Interplay及其管理层则获得Virgin的49.9%的股票。这个协议最终将带给Virgin与Interplay极大的变化，使他们的实力足以跨越大西洋并对美国市场产生巨大影响。



Interplay的总裁兼首席执行官Brian Fargo对此表示，"这些协议将使我们减少运作成本，实现高效运转，并使我们通过Virgin在欧洲的发行渠道直接控制德国、法国、西班牙以及英国等地区的发行状况。此外，就美洲的市场而言，他们还提供给我们一条坚实的产品线。" Fargo强调这项交易将全面推动其公司在来年的发展，"我们成功地减低了公司的运作成本，同时补充了我们在产品种类上的不足，例如RPG游戏，这将使我们公司极具竞争优势。《柏德之门》与《异尘余生 II》的成功为我们今年的发展开了个好头，我们相信现在是一个机会，即借助其它公司的力量，使Interplay获得最佳的长期成长。"

Interplay欧洲总裁、Virgin的现任总裁之一Peter Bilotta对此看法是"我们相信这对两个公司都将是一个好的开始，Virgin与Interplay互相补充各自在人才与产品线上的不足，联合之后我们的实力将足以控制整个欧洲的市场。" Virgin的出版总裁Tim Chaney补充道，"自从1998年11月我和我的合伙人从Viacom手中买下Virgin以后，我们就迫切地希望达成这项协议，两强的最终联合是值得称颂的，并将创造出伟大的业绩。"

目前，Virgin、Interplay和Virgin在中国大陆的唯一总代理新天地互动多媒体正在就进一步展开合作的问题进行紧密的接触，力求能尽快使中国玩家一睹Interplay精品游戏的风采。

本刊记者

Corel推出绘图界网站Designer.com

Corel公司于1999年3月2日的Seybold Seminars Boston/Publishing'99中揭开一个崭新的绘图界网站Designer.com全球预览的序幕。这个互动网站设于www.designer.com，专为绘图设计者而设，含有大量信息，适合绘图设计初学者与资深设计师使用，是设计界的珍贵资源。网站其中一个组成部分为Focus，包括业内的独家文章、专栏、每月设计师简介、Corel绘图产品的窍门等，使用者可将问题转往网站上的Ask the Experts，问题将由Corel的专家或绘图界人士作答。

Corel公司市场推广执行副总裁Jim Orban表示"能为不断增长的绘图界推出网站令我们感到振奋。这个网站将成为我们与顾客的桥梁，让我们掌握他们时刻变化的需要。"

本刊记者

Yahoo!和新闻集团结盟

门户网站Yahoo!和新闻集团达成协议，准备开展一个旨在进行市场推广的合作项目。Yahoo!此举的目的是为了能更有效地和其它门户网站进行竞争，这些门户网站大多已经和主要媒体公司成为了合伙人。该合作项目的首次行动，就是在美式橄榄球"超级碗"比赛期间，在Fox电视台推出一系列大肆宣传Yahoo!的商业广告。此外，它还将扩展到网络和有线电视上，包括Fox Sports、北美职业冰球联赛、棒球职业大联盟赛，以及FoxNews\Twentieth Century Fox Films和Fox online众多的下属网站等。

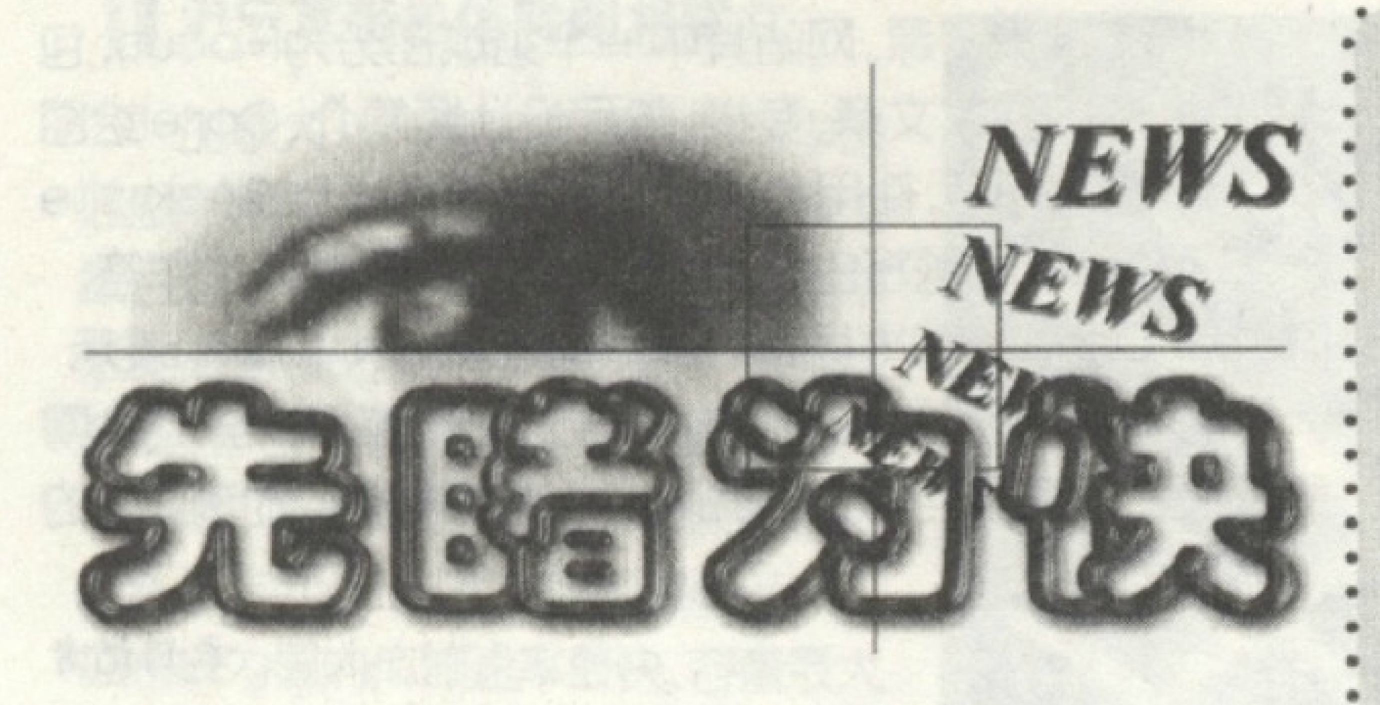
Yahoo!不愿透露为获得这种市场推广权力，到底向新闻集团支付了多少费用。在未来一年中，Yahoo!计划吸引更多的女性用户、首次上网的用户和首次购买电脑的用户。

南京　摩恩网络

大众软件1999年2月软件零售排行榜

应用类	娱乐类
开天辟地 II	大富翁IV
KV300+	星际争霸——母巢之战
英语碟中碟(增强版)	游戏碟中碟
瑞星杀毒软件9.06	模拟城市3000
KILL 98	生死之间 II
电脑学校2000	古文明霸王传
畅通无阻	江湖
金山词霸III(标准版)	风云之天下会
逆向法巧学英语	足球99
手把手教AutoCAD R14	江南才子唐伯虎

综合类	
心跳回忆背景设定	千典游戏龙 II
《大众软件CD》1999年第2期	《软件与光盘》1999年第2期
《大众软件CD》1999年第3期	《西部电子》配套光盘1999年第3期
电脑报之PC世界(四)	新美世界(一)
《电脑爱好者》配套光盘1999年第1期	共享风暴IV



Pentium Ⅲ中央处理器

英特尔于1999年2月26日推出了其新一代中央处理器Pentium Ⅲ，首批产品包括Pentium Ⅲ-450和Pentium Ⅲ-500，其售价并不特别昂贵。为了迅速普及Pentium Ⅲ，英特尔还将推出Intel WebOutfitter服务，在网上为用户免费提供消息或工具，这项服务将首先在澳大利亚推出。目前支持Pentium Ⅲ的网站已经超过了200个。

……………………北京　赵效民

华硕Pentium Ⅲ系列主板

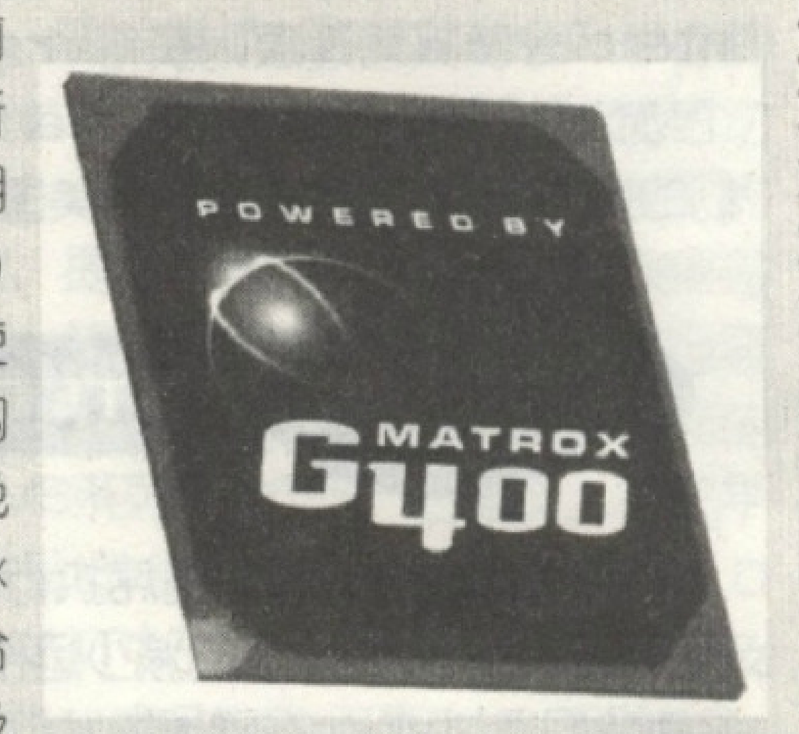
为配合Pentium Ⅲ的推出，华硕公布了P2B、P2Z与P2V系列主板的新BIOS，更新后即可使用Pentium Ⅲ。华硕P2B采用Intel最强劲的440BX芯片组，此芯片组是目前个人电脑芯片组高阶的产品，是500MHz的Pentium Ⅲ处理器初期搭配的芯片组。华硕P2B可支持100MHz Front Side Bus系统频率，有一个AGP槽、四个PCI槽、两个ISA槽，还保留了一个支持PC to PCI规格的SB-Link插针，可以用来连接符合PCI总线规格的声卡，使其有完整的声霸卡兼容能力。华硕P2Z采用Intel 440ZX芯片组，同样支持100 MHz Front Side Bus系统频率，具有SM BUS连接、键盘开机、停电重启、BIOS开机防病毒等多项特殊功能。华硕P2V采用VIA Apollo Pro-Plus 100MHz AGP芯片组，并配有Ultra DMA 33、ATAPI IDE CD-ROM、LS-120软驱及LDCM系统监控功能，系统健康状态监控(ASIC)直接探测处理器温度和电压。华硕P2B、P2Z与P2V均可稳定超频至133MHz，并且内置华硕独家自研的特别软开关，有效防止CIH类伤害BIOS的病毒侵人。

……………………本刊记者

Matrox G400图形芯片

Matrox Graphics Inc.于1999年3月16日发布了屡获高度评价的图形科技产品系列中的第六代芯片Matrox G400，给2D、3D和视频图像显示增添新气象。新的Matrox G400芯片带来了高超的图像质量，同时将极速的2D、3D和数字视频图像性能结合在单一的0.15微米芯片内。

Matrox G400支持AGP 4X及AGP 2X的256位双总线结构，不但有一个128位的内存接口，并支持高达32兆的同步内存。它还应用一个全新的3D着色阵列处理器(3D Rendering Array Processor)，所提供的逼真着色性能是前数代产品的三倍。新产品配有第二代的明亮色彩质量(VCQ2)着色结构，专为在使用先进的多纹理结构软件时保持亮丽彩色质量而设计。Matrox G400还完全符合DirectX 6及OpenGL标准，是一个非常强劲的3D引擎，可支持多种高级的3D特性，包括单循环多纹理处理、环境映射凸凹面模拟、各向异性过滤及模板缓冲。Matrox G400以其多种独有的新技术将图形加速技术带往新的水平。



……………………本刊记者

全球首部USB接口的MPEG编码器问世

韩国的Darim公司近日推出了全球首部USB接口的MPEG编码器MPEGator USB，为家庭的图像处理又带来了新感觉。其对系统的基本要求是Pentium 166、32兆内存并安装Windows 98。MPEGator USB内置MPEG-1编码功能，能够将图像讯号录制到电脑中，并能即时生成MPEG文件，配合CD-R和相关软件即可制作VCD。在制作VCD时，MPEGator USB的标准分辨率为352 × 240 (NTSC制式)和352 × 288 (PAL制式)，音乐则以16位精度进行采样(频率为48KHz)。另外，MPEGator USB还具有独立射频、AV和S-Video输人端子。不过，MPEGator USB与电脑之间的数据交换速度最高只有37.5K/S，传送一个400兆的VCD文件大约需要3个小时，似乎慢了些。

……………………北京　赵效民

模拟专用网络

国际长途电话费对于许多与海外联系频繁的机构和个人都是一笔不小的开支，新加坡超级福特国际公司近日推出的不需电脑的因特网电话装置，可使用户的国际电话费至少减少四分之三。这套名为模拟专用网络(VPN)的装置包括一个两只拳头大小的椭圆形装置和一个差不多大小

的长方形因特网电话交换盒。它采用因特网电话技术，让模拟电话通讯两端的网络用户实现互通对讲。只要在远程通话两端所在地各有一套VPN和连接机盒，一方就可以如平常打电话拨号呼叫一样，连通对方所在地的任何台式电话、移动电话、专用自动小型交换机等。利用这种模拟专用网络，只需普通电话机而不必拥有电脑就可以通过因特网进行远程通话。使用这套装置拨打国际长途电话只需交纳当地的因特网上网费，不需交付按分钟计时的国际长途电话费，所以大大减少了通话费用。

……南京　摩恩网络

三维显示器

位于伦敦的RealityVision公司，开发出一种三维显示屏，用户无需眼镜就可以漫游三维虚拟世界。这个显示屏可以和计算机相连，让多个用户同时观看不同图像。三维视频可以直接存在普通的VHS录像带上。它可以应用于计算机辅助设计、外科手术、医学成像、地图制作以及电脑游戏等领域。该技术并不复杂，因此适于大规模生产。

现有的无眼镜三维显示技术采用的是垂直细条分割图像，让用户左右眼睛产生视差，从而看到立体图像。但这一方法的观察角度有限，水平分辨率低且景深不够大。而RealityVision的技术采用了新的背光系统，在液晶显示屏后面利用全息模式将光分别指向观看者的左右眼睛。这种方式的另一个优点是可以瞬间转换到二维视觉模式(如用于字处理)。用户在前后1米范围内移动都可以看到三维图像。但是，左右移动只能限制在眼距范围内，否则图像将转为二维图像，如果采用头部跟踪技术可以增加有效的平移距离。目前该显示屏的分辨率为800×600，研究人员正在试图将其扩展至1280×1024。

……南京　摩恩网络

CA发布管理Pentium III的Unicenter TNG

在Intel公司全力支持下，CA公司于1999年2月17日发布了基于Unicenter TNG 的工具包Unicenter TNG-based PS# toolkit，全面发挥Pentium III“处理器序列号”(Processor Serial Number，PSN)先进的企业管理功能。CA和Intel 同时在各自的网页上发布了该工具包，供有关人员免费使用，相关部分的二进制代码可由开发商随他们所开发的Unicenter TNG应用一同提交给最终用户。

这个工具包将帮助第三方开发人员和企业用户把Pentium III的“处理器序列号”功能优势发挥出来。Unicenter TNG-based PS# toolkit 有助于Unicenter TNG和Unicenter TNG Framework充分利用“处理器序列号”功能，对Internet和Intranet实现更高水平的安全级和企业管理。同时，支持“处理器序列号”的Unicenter TNG还大幅度提高了多处理器系统的可用性，这是因为“处理器序列号”能够随时识别出指定IT资源的特性——例如在多处理器系统环境中识别指定的处理器主板等。

……本刊记者

金山词霸III增强版

《金山词霸》自1997年春季发布后，一直受到广大用户的信赖和喜爱。《金山词霸III》含两亿多字，五百多万词条，包括了《现代英汉词典》、《高级汉语词典》、《英汉计算机词汇》、《英汉双解计算机辞典》等十二本久享盛誉的大词典及二十三套专业词库。金山公司预定于1999年5月发布其增强版本。

《金山词霸III增强版》系列是金山公司在对前期版本进行大量修订后的版本，进一步增加了词汇发音、100万行单词例句及词汇用法比较，并对产品兼容性和稳定性做了大量的测试和优化，其版本包含标准版、通译科技版、企业经贸版。而《金山词霸中日英六向专业版》是在《金山词霸III标准版》的基础上扩充了26套横跨日汉、汉英及英日六向专业词库的大型多语言版工具词典。

……本刊记者

金山网译

1997年，金山公司开始与日本最大的翻译软件公司之一的NOVO合作，独家采用著名翻译软件Netsurfer的翻译引擎，经过两年的探索和努力，成功开发出了能够满足中国用户当前实际需求的汉化翻译软件《金山网译》，预定于1999年5月上市。《金山网译》包括完整的语料库及翻译类专用词库，并配备了整屏英文汉化、鼠标即指即译(金山词霸网译版)、自带汉字字库、双语对照菜单、用户词库维护及设置功能热键等强大功能，可与《金山词霸》的任意版本无缝对接，完全兼容，最少地占用系统资源，系统稳定性极高。

……本刊记者

金山游侠II

金山公司预定于1999年4月推出游戏修改工具《金山游侠II》。它为三种不同模式下的游戏提供了方便的游戏修改方式，与FPE热键兼容，在DirectX的游戏下能自动弹出，用户可以直接查找、修改及锁定游戏数据，可以方便地截取屏幕、窗口或部分区域的图形。它还内附50多个经典和流行游戏的详尽攻略说明，实时在游戏中弹出界

面,使游戏秘籍的参考更加方便灵活,并同时提供了《金山词霸电玩版》。

……………………本刊记者

WinFrame上的中文平台诞生

四通利方公司近日推出了WinFrame(美国CITRIX公司在Windows NT 3.51基础上开发的多用户操作系统)上的中文平台RichWin for WinFrame。它支持Office95/97中英文版、Netcsape 4.X、VB5.0和PhotoShop 4.0等32位应用程序;提供了多元拼音、港式拼音、五笔字型、内码/区位、仓颉等丰富的中文输入方法;同时支持简体国标(GB)、国标网络(GBHZ)、扩展国标(GBK)、繁体大五码(BIG5)、日文(Shift JIS)、韩文(KSC)、繁体国标(GBFT)和简体大五码(BIG5JT)、



UNICODE等多种内码字符集;还提供了10种精美的中文简、繁字体;提供了自动汉化功能,并通过"自动汉化词典"的学习功能增加新翻译词组。

四通利方的下一新作RichWin for Windows NT Server 4.0 Terminal Server Edition的正式版也即将出台,此产品的测试版在海外各地的用户测试中反应甚好。

……………………本刊记者

魔法门之英雄无敌III

由New World Computing 制作的回合制战略游戏《魔法门之英雄无敌III——埃拉西亚的光复》(Heroes Of Might And Magic III: The Restoration of Erathia)于1999年3月12日在全球同步上市。目前上海育碧公司已经在国内推出了该游戏的英文版,中文版将稍后推出。购买《魔法门之英雄无敌III》的前50名玩家均会在一月内免费获得《魔法门VII》演示版一套和《魔法门之英雄无敌III》精美海报一张。

《魔法门之英雄无敌III》和《魔法门VI》发生在同一时期,正当恩洛斯上的英雄们为了解开罗兰德国王失踪的真相而奋力撕杀的时候,王后凯瑟琳却因为父亲的死亡而返回了她的祖国埃拉西亚。玩家要率领各路英雄与统治大陆的不死生物们来一番大决战。

……………………本刊记者

生化危机II

由COPCOM设计的动作冒险游戏《生化危机II》(Resident Evil 2)于2月份推出了PC的白金版。玩家可以在Leon与Claire两人之间选择一个来进行游戏,通关后电脑会根据玩家的成绩追加一些隐藏人物或武器。《生化危机II》对系统的要求最低为P133、16兆内存,支持使用Direct3D的普通显示卡和3Dfx的Voodoo系列。PC版的画面质量高于PS版,与僵尸战斗的画面也因此变得更为恐怖。PC版包括 Original Mode和Arrange Mode模式,并增加了PS版所没有的图画欣赏功能。在"画廊"(Gallery)选项中,玩家不需要通关即可看到游戏的结束片段,还可以观看人物原稿及3D造型,很有收藏价值。这个游戏在国内由上海育碧公司代理,并计划推出中文版本。

……………………北京 赵效民

基因战士

Virgin Interactive已经正式从Computer Artworks获得了其最新开发的3D动作游戏《基因战士》(Evolva)的发行权。Computer Artworks是一家极具实力和创造性的英国软件公司,曾因在1996年发行了《器官艺术》(Organic Art)3D屏幕保护而名噪一时。



游戏所展现的宏大场面极具吸引力,玩家将控制一个由4名基因猎手组成的小分队去拯救一个宇宙星系。这里的敌人是一种可怕的星状寄生虫,它们的力量足以摧毁整个星系。

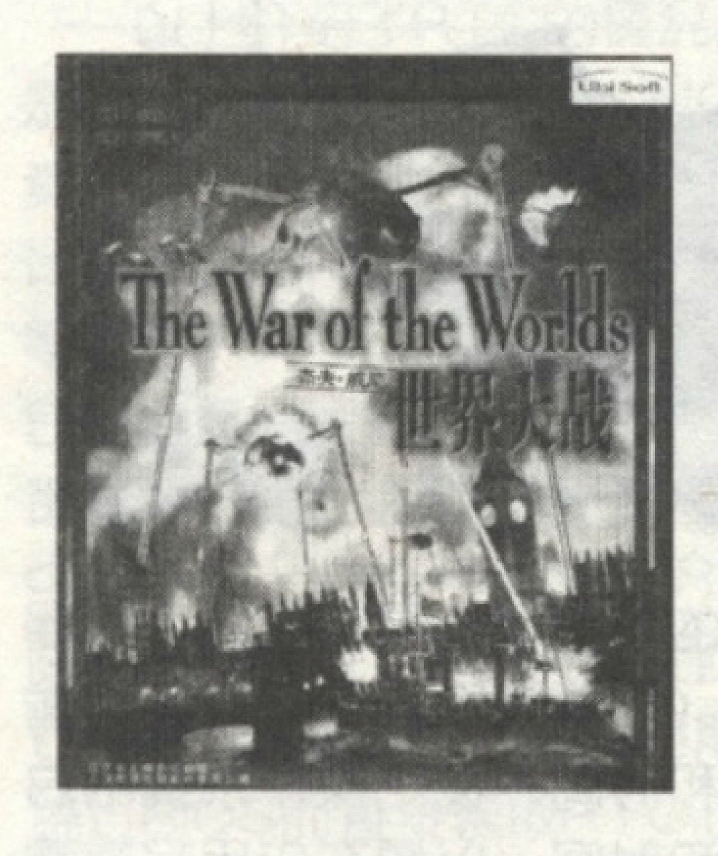
……………………本刊记者



世界大战

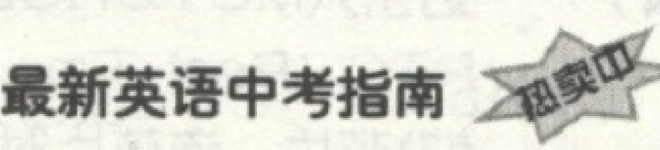


《世界大战》(The War of the Worlds)是根据H·G·威尔斯的同名科幻小说改编的即时战略游戏。1898年，火星人离开了逐渐失去生机的火星，对大不列颠发动了猛烈的攻击。火星人相信，只要打败这个强大的帝国，地球的居民将俯首称臣。游戏分成地球人和火星人两张盘，玩家可以扮演不同的角色，完成各自的任务。由于时间设定在1898年，所以这个游戏和其它的即时战略游戏不同，地球人的武器都是上一世纪的老古董，玩起来另有一番风味。这个游戏还特别邀请音乐大师杰夫·威尼制作了数首原创音乐。

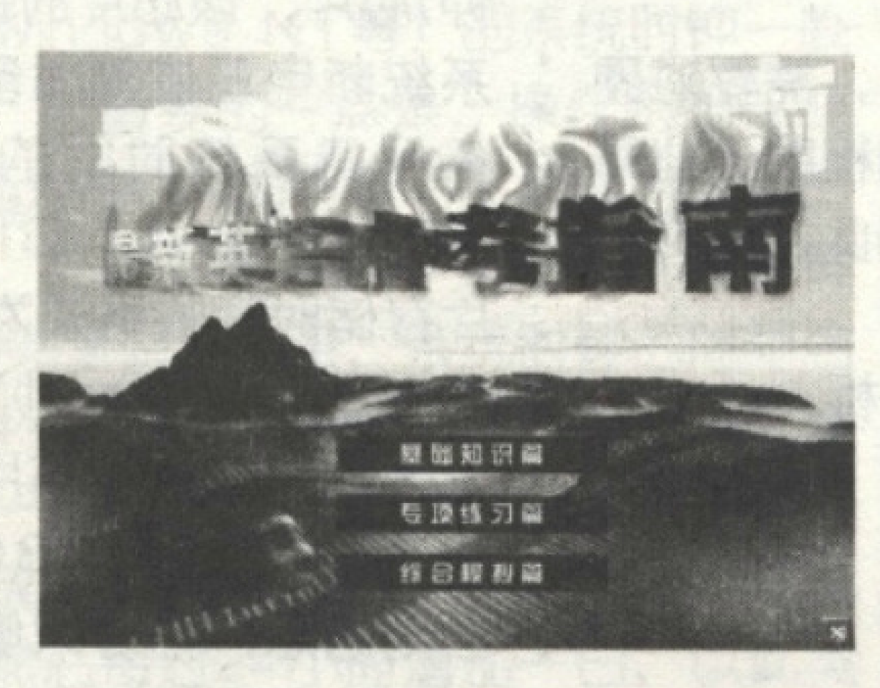


零售价：148元

最新英语中考指南

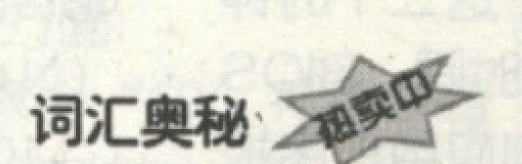


这套光盘主要针对初中英语中考复习而设计制作，内容由北京市重点中学高级教师编写和讲解。该光盘包括语音、语法、中考专项练习、综合模拟练习等内容，并有大量针对性的练习，为读者在英语中考复习时创造了一个良好的语言环境。



零售价：38元

词汇奥秘





由北京智慧星空科技开发中心制作的这套双CD的《词汇奥秘》还附送一本词根速记手册。它通过介绍词根及其构词规律，帮助用户大量记忆英语词汇。这套产品以词根为核心，收录了超过20000个常用英语词汇，针对从小学到GRE的不同难度划分成了16个级别，按照艾宾浩斯记忆曲线有规律的组装学习和复习，有效地强化记忆效果。

零售价：118元

托福精华



《托福精华》(Real Toefl)是应广大参加Toefl考试的读者需要而设计编写的一套四册的教材，全书售价120元。北京科文苑公司配合这套书设计了两张光盘，包括了原书听力理解、语法知识和词典的内容。用户在学习时遇到的任何问题都可以在光盘中迅速找到，在学习其它托福教材时也可以将它作为联机词典使用。



零售价：178元

时尚先锋(四)



《时尚先锋(四)》包括了欧美金曲、喜剧大片、温馨家庭、体育休闲、自然与家园、翰墨春秋、设计之窗、环球杂志等Internet上流行的时尚，并包括了网络通信、系统工具、桌面工具等共享程序。它还包括一本200页的手册，收录了大量的网络文摘。



零售价：38元

编者按:随着时间的推移，微机2000年问题（也就是通常所说的Y2K问题）变得越来越突出。记得从80年代末开始Y2k问题就已引起有关人士的注意，但在这个问题上人们的行动可以说相当迟缓，直到世纪末的今天各国政府才相继加快了行动的步伐，这也许是人类的天性之一：非到危机临头才采取行动。由于这个原因，大众对于Y2K问题的了解相当模糊，就更别说解决这个问题了。本刊作为面向大众的电脑普及媒体，认为“千年虫”不仅威胁着政府、金融等大的组织机构，对于个人也有很大影响。因此本期我们特别选取了北京贾广向先生关于这个问题的一篇专稿，希望对大家有所助益。贾广向先生因工作原因对Y2K问题有较深了解，在工作过程中深深感到普及Y2K知识十分紧迫，因此他利用业余时间自己建立了一个关于Y2K问题的主页，无偿提供自己在工作中积累的相关知识供大家参考，这种对社会负责的态度值得赞赏。本文雏形曾发表于《计算机世界》，后经作者较大修改发表于此，大家阅读后如有兴趣，请访问贾广向先生的主页：http://www.nease.net/~year2000



2000年问题综述

北京 贾广向

大家知道，解决一个系统的2000年问题（Y2K），需要对硬件平台、操作系统平台、商用软件平台和最后的应用程序（业务系统）从下到上，逐一进行清查测试，解决问题。因此，本文也按上述几个部分进行组织，逐一论述。

一、微机（微机服务器）平台的时钟运行详细分析

二、微机（微机服务器）硬件Y2K技术分析

三、微机（微机服务器）操作系统Y2K技术分析

四、微机（微机服务器）商用软件Y2K技术分析

五、微机平台Y2K测试概述

一、微机(微机服务器)平台的时钟运行详细分析

微机上用来向应用程序提供时间的时钟一般有三种，分别是RTC时钟，BIOS时钟和操作系统时钟。一般说来，这三个时钟之间的运行关系是RTC时钟向BIOS时钟提供日期和时间，BIOS时钟向操作系统时钟提供日期和时间，操作系统再向应用程序提供日期和时间。但实际上在不同的情况下，三者之间的运行关系也有变化，具体详细分析如下：

首先，在最早的IBM兼容微机中，并没有断电后仍能够保持系统时间的时钟装置，因此当时的微机两次运行之间的时间并不是连续的，我们不得不在每次机器启动后（被操作系统提示）手动输入日期和时间，设定操作系统的启动日期和时间，以便在应用程序需要时提供。

后来，IBM兼容微机的主板上开始引入MOTOROLA MC146818 RTC（Real Time Clock—实时时钟)芯片，该芯片时钟的作用就是在系统断电后依靠后备电池继续运转来保持系统时间的连续性。这种MOTOROLA MC146818 RTC芯片存储时间的格式为“世纪+年份/月/日+小时/分/秒”，为什么这么说呢？原来，该芯片里的时钟仅使用了8位来存储以BCD格式编码的日期信息，恰好只够表示两位年份（因为每四个bit所能表示的最大值只能是15（1111））。这样，当年份“99”过去后，它会自动倒回00。那么世纪信息又是如何表示的呢？由于MC146818里面有非易失性（Non-Valatile)存储器（即CMOS），IBM便规定了（MC中的）地址32H用于存储世纪信息。这样，在操作系统启动时，通过把实时时钟（RTC）的年份信息和地址32H里面的世纪信息综合起来，

BIOS就能够获得并向操作系统和应用程序提供四位的日期信息了。但需要指出的是，附加的地址32H里面的世纪信息并不和RTC芯片的时钟发生任何联系，当RTC芯片时钟的年份信息从99变为00后，地址32H里的世纪信息并不会因为RTC芯片时钟年份信息的变化而改变。（后来，当IBM推出PS/2机型后，它又规定了地址37H用于存储世纪信息，而不是原来的32H。）

以上介绍了RTC的情况，那么，BIOS时钟又是怎么一回事呢？其实，BIOS控制的时钟并不是真正意义上的时钟，应该被称为一个计数器，该计数器每秒钟跳18.2下，并每24小时清零（重置成零）一次。可以这么说，BIOS时钟里面并不存储日期信息，在微机刚开始启动操作系统向BIOS读取日期和时间信息时，其实是通过调用BIOS里的中断1AH、功能04H来获取RTC芯片里的日期和时间信息。（注：有些应用程序也直接从I/O端口70H和71H读取RTC中的日期和时间信息，但任何绕过BIOS而直接读取RTC芯片日期信息的程序必须清楚是在地址32H还是37H里存储着世纪信息。因此真正和IBM AT 及PS/2同时兼容的微机都应该是通过BIOS的中断来获取日期和时间信息的）。

操作系统（包括DOS、Windows 3.1、Windows95、Windows NT等）的系统时钟一般也叫虚拟时钟，最重要的一点是，操作系统仅在刚开始启动时通过BIOS调用向RTC获取当前的日期和时间信息，此后只要系统不关闭，系统时钟便和RTC时钟完全脱离关系，系统时钟的时间信息（小时/分/秒/）主要靠BIOS里面控制的计数器来维持，它一般通过把计数器里存储的计数值除以18.2换算成秒再换算成“小时/分/秒”格式的时间信息，然后每过24小时增加一日，以此类推。

二、微机(微机服务器)硬件Y2K技术分析

从前面的时钟运行分析可以看出，微机平台硬件上的2000年问题主要有两方面：

1.RTC中存储的世纪信息为“19”并不能随着实时时钟（RTC）Z的变化而改变：

这其中又有两种情况，一种情况是世纪信息“19”已被固化，无法进行改变，这种情况下要想解决问题就只能更换主板了。幸运的是这种情况非常少见，一般存在于非常古老的PC机器中，但如果您不幸碰到的话最好先向厂商咨询一下。第二种情况就是最普通的情况，世纪信息“19”可以被改变，但需要外界干涉。在这种情况下的RTC的2000年问题并不足为怪，有好几种办法可以比较容易地解决问题。一种是加载专门的RTC补丁程序；另外也可以通过BIOS来修正，比如BIOS可以执行一种解决2000年问题最常用的“窗口法”程序，当BIOS读到RTC中的年份信息是00（或小于40）时，便将世纪信息由“19”改为“20”再向操作系统提供四位数的日期信息；最后，操作系统命令也可以直接对RTC中的世纪信息进行修改，如在2000年到来之后执行DOS中的DATE命令（DATE 01-01-2000），就可以将RTC中的世纪信息“19”永久性地改变为“20”（只要后备电池的电没有用光）。

总之，可以这样认为，RTC中的2000年问题虽然是微机2000年问题的一个主要根源之一，但它并不可怕，可以被适当的BIOS程序和人工修正。

2.BIOS中的2000年问题

在读取了RTC中的世纪和年份信息（如在RTC时钟由1999变为1900）后，BIOS的处理较为复杂，有下面几种情况：

（1）BIOS自己认为小于1980或大于1999的年份为非法，并把1900（或2000）强制改为1984-1999中的某个年份，同时向操作系统发出一个RTC时钟错误的信号，这种情况就是2000年问题。这也是最糟糕的一种情况，因为它意味着即使您通过DOS中的DATE命令将RTC中的世纪信息“19”手动改为“20”，BIOS也不能对其承认。这种版本的BIOS一般被认为是非2000年问题兼容的BIOS，需要将其升级成下面两种类型的BIOS来解决2000年问题。

（2）BIOS 认为1900（或大于1999的年份）合法而不对其进行任何改变就将其传给操作系统，而某些操作系统（如DOS 、WINDOWS，WINDOWS95）在读到1900后会判定1900非法而自动将1900变为1980，导致2000年问题发生。对于此种情况下的BIOS，可以通过升级成下面第三种情况下的BIOS来实现2000年问题兼容，但也可以使用一种非常简单的方法来修正问题，那就是，通过DOS命令date将RTC中的世纪信息“19”手动并永久性地改为“20”。具体做法是：

① 首先用DOS中的 format a:/s 命令制作一张干净的DOS系统软盘。

② 在2000年到来后的微机第一次启动时将该软盘插入到微机软驱中来实现微机的启动。

③ 等到DOS提示符出现后，键入下述命令：date mm-dd-2000，其中“mm-dd”是指您执行此次操作时的当天日期（月/日，如01-01-2000指2000年1月1日，01-03-2000指2000年1月3日）。

④ 将微机关闭再重新通过该软盘启动，等到DOS提示符出现后，键入下述命令：date。系统就应该能够显示正确的日期了。

特别注意：这种改动需要在2000年来临之后才能进行，到那时您能不能记住这回事又是个问题。

（3）BIOS执行“窗口法”程序将1900（或1940以下的年份）解释为2000（或2040以下的年份），再传给操作系统，同时，有的BIOS会顺便将RTC中的世纪信息“19”也修改为“20”，有些则保留19不变，但不管怎样，这种情况下的BIOS能够向操作系统传递正确的四位数日期信息，一般被认为是实现了2000年问题兼容的BIOS，可以保证您的PC硬件系统自动向2000年过渡。

三、微机（微机服务器）操作系统Y2K技术分析

目前我们所见到的绝大多数的微机操作系统所表示的日期都是四位数的，因此就操作系统本身来说是实现了2000年问题兼容的，但问题是当BIOS的表现不正常时，这些操作系统的表现又会如何。具体来说，DOS、Windows 3.x 和老版本的 Windows 95都不能正确处理BIOS提供的1900信息，他们都会由于认为1900（或任何小于1980的年份）非法而自动将1900（或任何小于1980的年份）改为1980再显示出来或向应用程序提供，导致2000年问题的发生。Windows NT 3.X虽然能够承认1980年前的年份,但不能自动更新世纪信息,因此装有此种系统的PC会将1900年显示出来或向应用程序提供，也会导致2000年问题的发生。比较好的是Windows NT 4.0居然能够在意识到1900是非法的同时并将其改变为2000（大概也是使用了“窗口法”吧）。至于其他的操作系统（如NETWARE）和BIOS的关系如何，由于其版本实在太多，在此不再详述。

四、微机（微机服务器）商用软件Y2K技术分析

微机上商用软件的种类实在太多，其2000年问题在此无法详述。需要指出的一点是，绝大多数的商用软件（应用程序）是通过操作系统来获取日期和时间信息的，只有极少（很早以前开发的，现在几乎都不用了）的商用软件会绕过操作系统和BIOS而直接到RTC读取日期和时间信息。因此，只要操作系统提供了正确的日期和时间信息，商用软件（应用程序）又是2000年问题兼容的话，其运行时就不会出现2000年问题。

五、微机平台Y2K测试概述

讲了上面那么多东西，我想您一定有一个急不可耐的问题要问，那就是“如何判断我的PC中的RTC、BIOS以及操作系统属于上面提到的何种类型，是否实现了2000年问题兼容呢？”嘿嘿，不要着急，我给您三件法宝可以解决这个问题：

（一）通过厂商的支持与服务。

具体来说就是仔细调查清楚您使用的PC品牌和型号，以及机器刚开始启动时显示的BIOS类型，然后到INTERNET上找到生产该PC的公司网站论述2000年问题的内容，依葫芦画瓢，根据您所掌握的PC数据，就能够顺利了解清楚您的PC有没有2000年问题了，包括是2000年问题兼容的还是不兼容的，如果不兼容，是应该升级BIOS呢还是在2000年来临之前使用操作系统命令手动修改就可以解决问题等等。

（二）使用专门的微机硬件平台2000年问题测试工具，我在此推荐四种：

1．美国国家软件测试实验室开发的YMARK2000测试工具。

该工具可以免费下载，COMPAQ公司在其2000年问题技术白皮书中就提到了该测试程序。

2.Survive 2000公司提供的Survive 2000产品，专门测试您的RTC和BIOS，也可以免费下载。

3.RightTime公司的TEST2000工具。

该工具可以判定您的微机是否能够自动实现2000年正确过渡，或者您的微机是否可以通过手动命令实现2000年过渡，以及您的微机是否必须通过BIOS升级才能实现2000年正确过渡。

4.Greenwich Mean Time 公司提供的Check 2000，该工具每份要花49美元左右，

我之所以推荐它是因为根据有关报道Novell公司和COMPAQ公司都已在自己推出的最新产品中免费搭载了该程序，用于检测微机系统的2000年问题。该工具的另一个诱人之处是它还可以部分检测您微机上应用程序的2000年问题。

特别提示：使用上述四种工具时务必先看懂它们的使用方法、条件和说明，再进行测试。否则硬着头皮胡摸乱闯将是极不负责任的行为。

（三）自己动手进行测试

这可是最重要的一件法宝了喔！

1.特别提示：对于任何进行Y2K测试的微机来说，都应该从软盘启动，而不是从它本身的硬盘启动。

2.存放了对日期变更敏感数据和程序的微机，测试前必须对该微机上的数据进行备份，以便测试后能正确恢复微机上的相关配置和数据，这对于存在下述情况的微机尤其重要：

① 微机上使用了许可证将要在测试日期之前作废的商用软件、共享软件和?版软件。

② 微机上运行着一些有可能因为系统日期变为将来日期而会自动进行日程安排和约会改动（比如删除一项在计算机看来已经过期的约会）的计划软件。

③ 微机上使用了一些会定期自动删除邮件的新闻组阅读软件和邮件阅读软件。

④ 微机上运行着其他一些和日期敏感的程序和文件。

3.手动测试步骤：

① 备份必要的关键数据

② 使微机通过一张干净的软盘启动，在DOS提示符下，键入如下命令及其参数：

date 12-31-1999（说明：将操作系统日期设定为1999年12月31日，同时也将RTC时钟设定为相同日期）

time 23:59（说明：将操作系统时间设定为23：59）

③ 过两分钟以后，关闭机器。

④ 重新通过软盘启动机器。使用DOS中的DATE命令检查微机当前的日期，如果该微机的实时时钟是完全2000年问题兼容的，则日期显示应该为01-01-2000（即2000年1月1日）。

如果日期显示为01-04-1980，这台机器便可以认为是符合前面所述的第二种BIOS情况，可以参照前面微机硬件Y2K分析中关于第二种BIOS问题情况的修正措施进行修正。

如果日期显示为任何其他的日期，则需要对其进行BIOS升级来实现2000年问题兼容了。

（说明：在执行完“date 12-31-1999”命令后，微机系统发生了两个变化，一个是操作系统日期被设定为1999年12月31日，同时，RTC中的日期信息也被设定为1999年12月31日。在此种情况下，RTC时钟和操作系统时钟同时运行，但互不干涉。两分钟后，如果使用DATE命令检查时钟，检查的只是此时不关机状态下操作系统的时钟，并没有检测到RTC中的时钟变化，因此需要将机器关掉再重启，由于系统在启动初期通过BIOS读取RTC中当时的世纪和年份信息确定自己的日期信息，因此在此时通过DATE命令检查操作系统的日期，就可直接或间接反映出RTC中的日期信息。）

⑤ 经过以上步骤后，为进一步确认，继续进行以下测试步骤：使微机再一次通过软盘启动，在DOS提示符下键人如下命令及其参数：

date 01-01-2000（说明：将操作系统日期设定为2000年1月1日）

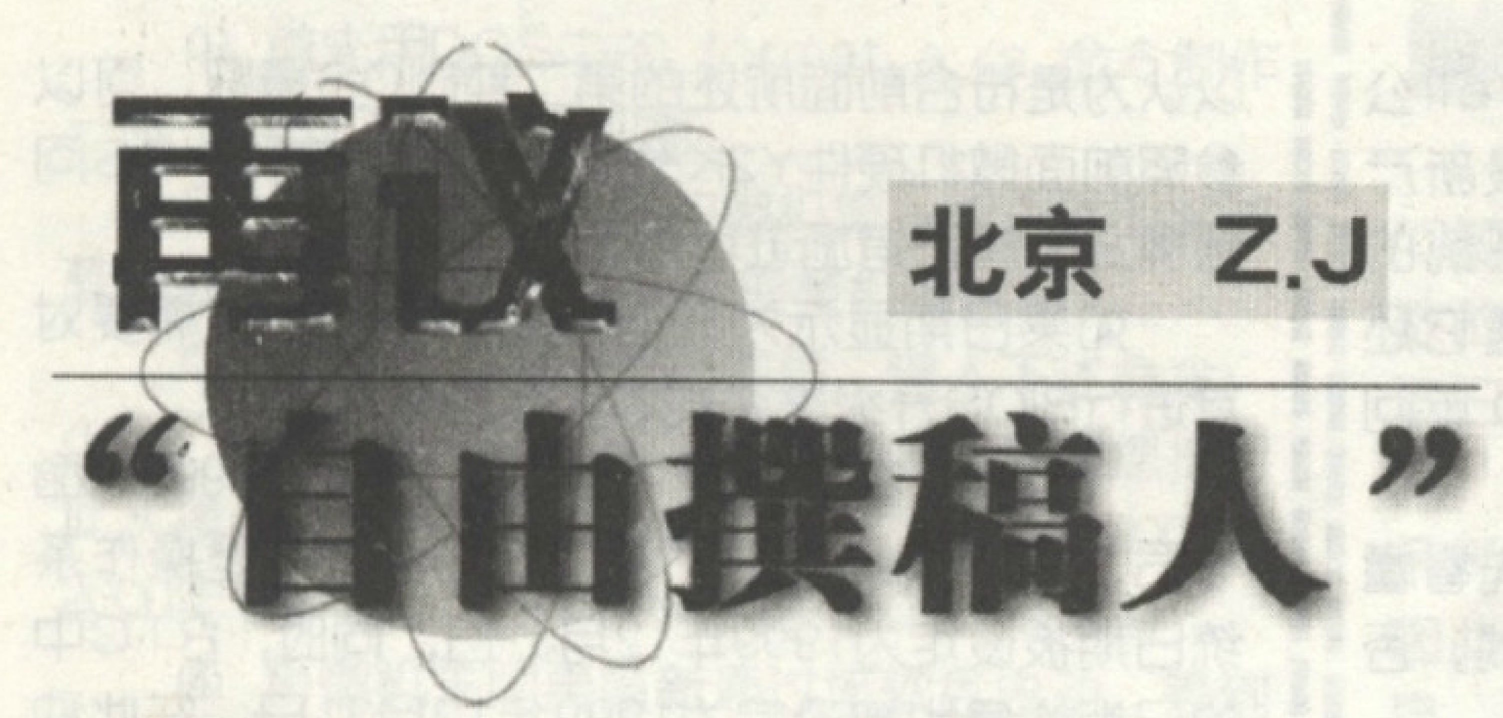
如果此时微机提示“invalid DOS date”（无效的DOS日期）或任何其他类似的信息，证明这台机器已经老掉牙了，确实应该淘汰了。如果微机接受了该命令，继续在DOS提示符下键人如下命令：

date（说明：显示系统日期）

系统显示为01-01-2000，关闭机器再重启，使用date再一次显示系统日期，应该仍然是01-01-2000；如果不是的话，那就证明世纪信息设置在机器重启之间竟然不能保存，那麻烦就大了，请立刻向有关厂商寻求技术支持和服务（最好通过INTERENT）。

（说明，此项测试是为了验证微机的RTC能够保持已被设定好的日期信息）

⑥ 以上进行的仅是对微机2000年过渡的测试。其实2000年问题还包括闰年问题，这就需要对微机进行其它日期条件下的测试，在微机重启后键人：date 02-29-2000，以确认BIOS能够承认2000年是一个闰年。一般来说BIOS对闰年问题还是兼容的，问题不会很大。



再议“自由撰稿人”

北京 Z.J

编者按：自本刊刊登了一兵先生的《中国电脑业的怪圈之“自由撰稿人”》之后，读者反映热烈，不少朋友纷纷来信表明自己的观点，现将一位作者的高见发表如下，有意者可继续投稿探讨这一问题。

我是《大众软件》的一名忠实读者，有幸拜读了北京一兵先生的《中国电脑业的怪圈之“自由撰稿人”》（刊登于大众软件1999年2月上、下期），心中颇有所感，于是不禁提笔将一些想法写出，供各位读者朋友参考。

一.以写稿作为挣钱手段无可厚非

向各种杂志投稿显然是应该肯定和值得鼓励，如果没人投稿，可能《大众软件》早已不复存在了；以赚取稿费为目的的投稿也没有错，在市场经济的今天，除了投稿去刊登一些诸如“寻人启事”，“征婚启事”之类稿件没有稿费之外，对于大部分文章杂志社都会付给一定的费用，一来这是对撰稿人工作的肯定，二来也以此来刺激撰稿人的写作及投稿欲望。如果不给稿费，谁还写稿、投稿呢?还有的人经常向电脑报刊和杂志社投稿，借此获得稿酬，投稿成为他们日常收入的主要来源，甚至成立公司、工作室，这就是“职业的”撰稿人。这便好象炒股票，有人只在平时业余时间炒，有的人却整天泡在股市，专门靠炒股赚钱，这都是很正常的嘛。所以，以写稿作为挣钱手段是无可厚非的。

如果再考虑得细一点，这些“职业”撰稿人实际是以写稿、投稿为手段，以赚取稿费为最终目的从而进行创作的人。目的并没有错，口袋里的钱总是越多越好嘛，但赚钱的手段怎样，其中就大有文章了。

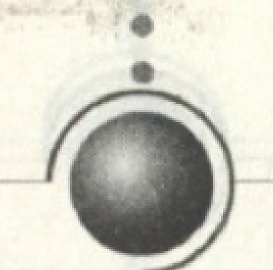
二、文章中不要有水分

每当拿到一本《大众软件》，里面的每一篇文章你都细细阅读过吗?恐怕不是吧。这里当然有一部分原因是因为有一些文章与读者所需要的信息不一致，但还有一个很重要的原因是因为有一部分文章的语言实在让人不敢恭维。有的格调低下，有的则掺杂了一些让人根本不知所云的文字。还有一个很让众读者头疼的问题，就是现在电脑杂志上的文章越来越长，一个攻略可能连载好几期，一个新游戏的介绍也能有好几页。如果真的是因为游戏的内容比较大，关卡比较多（如《古墓丽影III》的攻略），或者是一些文章写成了小说的风格，内容又比较好（如连载《仙剑奇侠传》小说），那写上几万字当然没有什么可说的；但像一些新硬件、新游戏的介绍也占上好几篇，可就有些说不过去了。既然是介绍新产品，就把这产品的与众不同之处告诉读者就可以了。特别是现在新游戏的介绍，几乎都有固定格式了：先是“××公司××日期发行了××游戏”，接着是这游戏“令人赞叹的光影效果”，再往下是“良好的操纵性能，不可思议的AI”，最后是“游戏技巧”（翻看一下《大众软件》的后半部分，一定能找到这样的文章），几乎篇篇这样，毫无新意，让读者看起来真是感到没有意思。郭沫若先生说过，内容有分量，尽管文章短小，却是有分量的；如果内容没有分量，尽管写的像万里长城那样长，还是没有分量。写毫无内容的冗长不堪的文章，在今天来说，是一种犯罪的行为，浪费自己的时间不说，还浪费了纸张，浪费了排字工人的时间，浪费了所有读者的时间，过失实在不小。所以，我建议以后杂志社“每千字××元”应该改一改，不要以字数付稿费，而应以文章中有用的，充实的内容为标准付稿费。这样可以使一部分靠含有大量水分的文章骗钱的“撰稿人”知难而退，以保证我们电脑刊物的洁净。

另外，文章中加一些表情符号和网上用语是可以的，这实际成为了电脑杂志中的一道风景。如“东东”、“伊妹儿”、“温酒屋”，还有“!@#$%”，等等，这在从未看过电脑杂志的人眼里，自然是感到莫名其妙，不知所云，但常接触电脑的众位大侠却一看即懂且津津乐道。这应该称为“电脑杂志文字艺术”，是我们这些电脑玩家所喜爱的。但如果在文章中出现好几个“!@#$%”，似乎就有些骗取稿费之嫌了。还是那句话，写文章要多给读者一些实惠的东西，不要掺杂水分。

三、写文章也应有文德

如果文章中水分过多还可以解释为写作水平低的话，那一稿多投和抄袭他人文章则纯属道德问题。从性质上说这同偷窃并没有什么两样。这样做的坏处显而易见，我想不必多说了。只希望这一部分“撰稿人”能够靠自己的文章正当地获取稿费。不要让杂志社和众多读者成为受骗者，也希望编辑和读者能够睁大眼睛，找出这些害群之马；更希望有关部门能够对这类事件定出一个法规或处罚办法什么的。毕竟，如果只是“一年内不许在本社投稿”之类的处罚，实在太轻了，是起不到什么作用的。



我想有个家
——3D HOME ARCHITECT2.0

北京　老五

象我这类在茫茫人海的大都市里奔波的打工一族，无不期望着有一天能拥有属于自己的一个小小天地，然而谈何容易啊。但我从未停止过梦想，每每在宝贝PC上画出小家，看着它陷入痴心妄想……

建筑设计软件往往给人以深奥莫测的感觉，好象只有那些专业的设计师才会使用，其实不然。这个由BRODERBUND公司出品的3D HOME ARCHITECT 2.0就是一个简便易用的家居设计软件。别看它安装后只有20M，提供的功能却很丰富和强大。利用它，我们这种业余爱好者可以很快勾画出几间居室并能用3D视图浏览；而专业用户则能够用它设计非常复杂的HOUSE等多层建筑。

一、界面

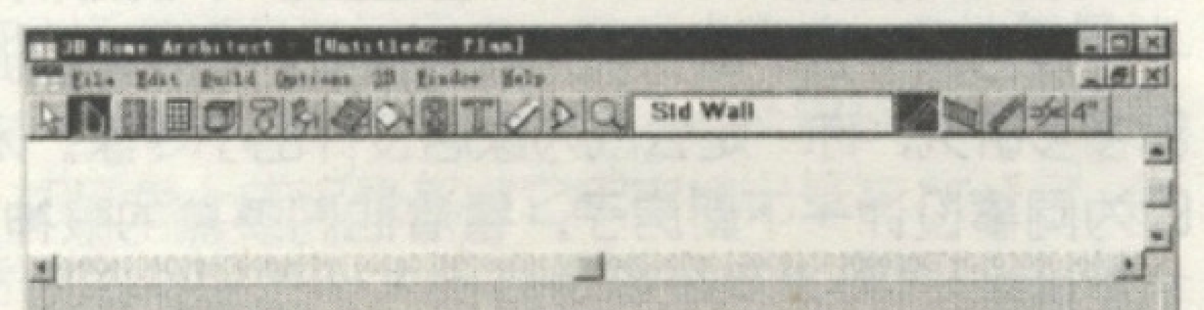
3DHOME2的界面从上至下依次为标题栏、菜单栏、工具栏和工作区，同一般的WIN95应用程序一样。

下面重点介绍一下工具栏各项，从图标上已经可以看出个大概了。自左至右：

指示工具：对选定的物件进行修改、删除等操作。

墙：有4种不同的墙、栏杆和3种厚度供选择。

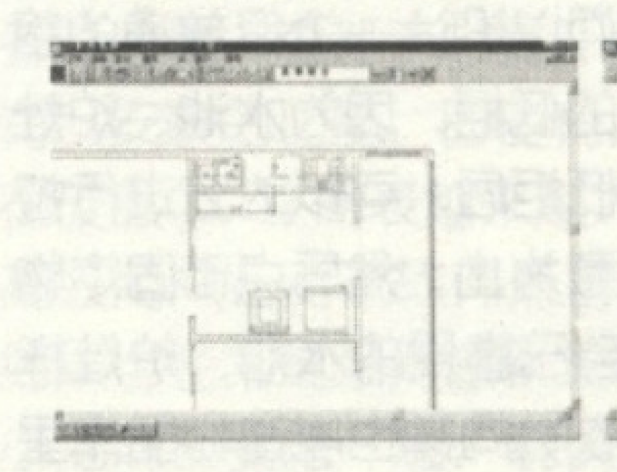
门：5种门供选择，常见的门、拉门等。

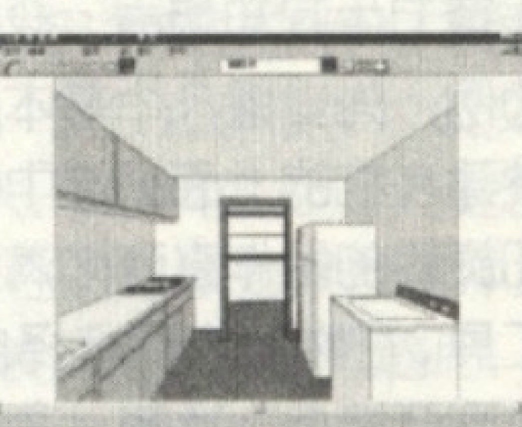


窗：4种窗户供选择，不过后三种在中国并不常见。

柜子模块：这里的柜子都是可任意编辑的模块，它不仅是基础的家具还是很多物品的基座，十分重要。包括低柜、高柜、吊柜，顶棚的装饰也包括在内了。

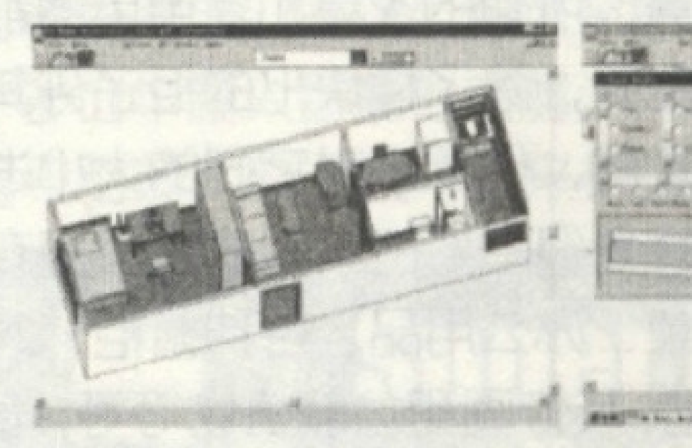
固定物品：包罗万象，所有的厨房和卫生用品。

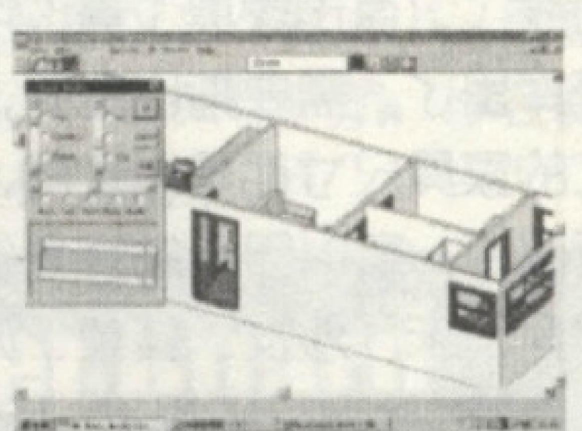




包括浴缸、抽水马桶、水池、炉子、冰箱、洗衣机、热水器以及壁炉（好奢侈哦）等等。

家具：所有的家具和电器，多得数不过来，你自己慢慢研究吧。





楼梯：为完整的建筑设计而创建的功能。

房顶：房顶的样式很大程度决定了房屋的风格。

电源：220V或110V的墙壁插座。

标题：作为注释用。



尺寸：标出各房间的长宽大小。

视图模式：最重要的功能，3DHOME2 提供的各种 3D 视图，供你在编辑的同时随时查看自己作品的真实效果以便修改。

画面缩放：放大或缩小视图。

二、使用

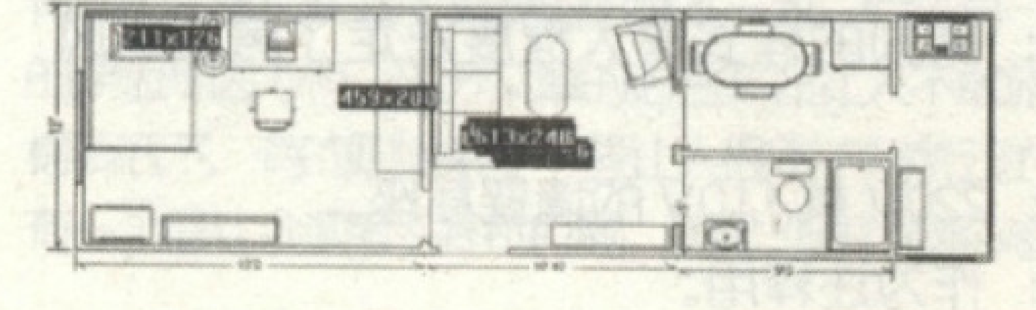
下面就让我们一起来设计自己的家吧。

（一）点击墙工具，用鼠标在工作区内拖动，按照房间的真实尺寸画出墙的框图。这里的单位是英寸，你需要把米制换算成英寸，墙的厚度一般选 4 寸就差不多。删除也很简单，只要点击画好的墙再重复拖动鼠标就行了。

（二）在各相应的位置上做好门和窗。很简单，点击门工具再往墙的相应位置上点一下门就出来了，你可以选择普通门或给厨房来个拉门。拖动门的中间能移动门的位置，拖动门的一边能改变门的大小。选中门后按工具栏最右边的“X”可以删除它。窗户的做法也是一样的。

（三）现在就可以往屋里添东西了，我的习惯是先布置卫生间和厨房。我们以设计一个很普通的厨房为例，先安置几个基本的低柜，因为水池、炉灶都要建在它的上面。选中低柜后，可以对它进行拉伸和旋转的操作直到你满意为止。然后点击固定物品工具，在物品库里选择自己喜爱的水池、炉灶样式放到低柜上。冰箱、洗衣机同样也能在物品库里选择，把它们安排到合适的位置上。一般还应设计一排吊柜以节省空间。看看效果如何？不错吧。

（四）接下来就是最重要的工作——布置主要居室象卧室、客厅等，到了充分发挥你的创造力的时候了。点击家具工具，所有的家具和家用电器都在库里了。需要指出的是，除了模块化的柜子外其它的家具尺寸都是固定的，你无法对它们的大小进行修改，所以因地制宜是很重要的。家具库里应有尽有，床、沙发、餐桌、办公用品、各种橱柜、家庭影院、健身娱乐设施、装饰画和盆栽植物等等，而且随着室内装饰行业的发展，BRODERBUND 公司

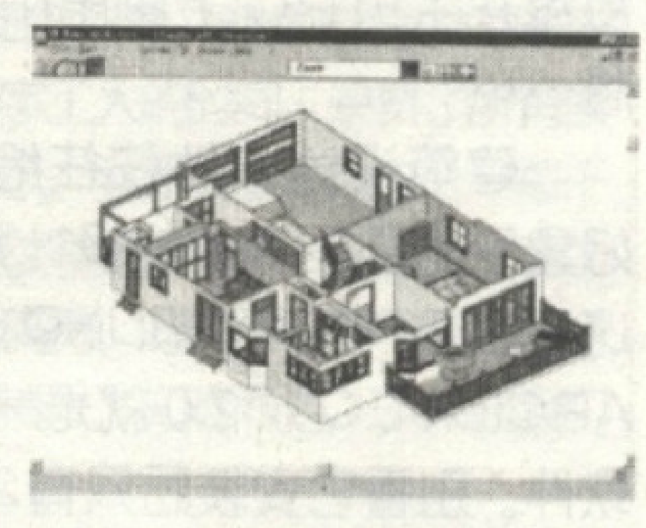


也会对他们的材质库不断升级，因此你完全不必担心找不到自己需要的东西。我相信此时大家已经掌握了物品的摆放和修改方法，我就不再一一赘述了，只是画出一个范例。

（五）至此你的小家已基本成型了，你可以通过软件提供的 3D 视图来看一下实际效果，保证你会有一种震撼的感觉。点击视图工具后在工具栏右侧会出现 6 个新的按钮，分别代表 6 种视图：内视图、截面图、3D 外视图和带房顶的内视角、截面图、3D 外视图。



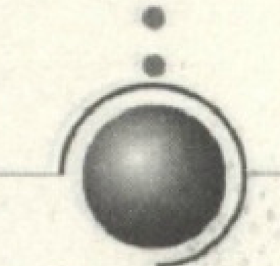
1. 内视图：在设计图上随便画一条线，就会生成以此线为视角的视图，你将惊叹身临其境的感觉。请注意内视图模式下的工具栏，有左右转、前进后退、平移等按钮，恰当地使用它们你将能够获得在真实环境中走动的视觉感受。另外还有编辑和着色工具，让你对不满意之处进行修改。



2. 3D 外视图：点击 3D 外视图工具会进入视图模式。注意此时工具栏的第三项 FLOOR VIEW 按钮，你能通过它对视图进行任意方向的旋转和缩放，非常实用的功能。

（六）精雕细刻。对于我们这些业余人士来说这个小家已经很成型了，但从专业的眼光看来还很不够。室内顶棚的装修、电源、装饰画和植物，以及楼梯和房顶等整体设计都是空白呢。3DHOME 对这些设计都提供了强大的支持，看看软件自带的示例——一栋完整的两层别墅，带有停车房，大阳台可供饮酒和小憩（天啊，我这辈子是没指望了），就能知道它的功能是多么完善了。

我的这篇小文主要供人门者参考，只讲了 3DHOME 最基本的一些设计方法，许多功能还需要大家共同摸索。3DHOME 是真正的“大众软件”——很容易学会，每个人又都用得着。只要假以时日多多研究，你一定会成为家居设计的小专家。闲时为同事设计一下新房子，看着他们羡慕的眼神，不亦乐乎？



北京 吴明



如果你是一位电脑用户，那我敢肯定你一定遇到过WINDOWS 95/98突然不能正常启动的尴尬，于是乎，打电话、写MAIL、遍访高手，得到的答案则令人无奈：删掉重装！

用电脑已经有一段时间，最觉棘手的问题就是文件的备份、病毒的干扰、各类驱动的冲突。刚刚装进一支MP3，还没听到正经的音乐，却被染上的“CIH”全毁！若非修炼至高手境界，最怕碰到的问题是什么？游戏玩得正兴、图片处理做到一半、刚写的文章还没存盘，屏幕一闪，“操作非法”，惨酷！

如何解决上述这些问题，换了以前，DOS时代的高手在“瘟酒巴”蓝底白字的错误信息提示面前多少有些无能为力。也许，更多的人梦想过终有一天能够用一些硬件设施来保障系统的安全，在这个梦想下也出现过诸如“硬盘卡”等类的设备，但终究要占用宝贵的系统资源和板槽，再加上各式的冲突也在所难免。

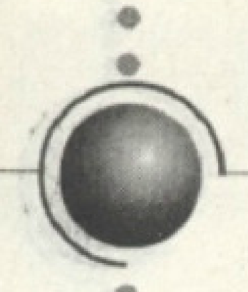
这几天笔者找到一个叫“SUPER GUARD”——超级保镖的软件，这是中国人自己设计的好软件，有了它，你就可以在其提供的超级安全的平台下自由操纵各种游戏、工具、音乐、网络交流等软件，而省去系统崩溃补救的诸多不便了。

超级保镖安装上以后，它会先对你机器硬盘现有的所有情况进行扫描：有多少文件、文件都是什么、处在什么位置、文件的大小及安装的时间等等一切硬盘上的记录都被它牢牢地记录在“心”了。然后你就可以放心大胆地做除格式化硬盘以外的一切事情，不管你是彻底删除任何文件还是装人新的程序，或是拷贝你担心有病毒的软件到机器上，亦或安装软件时因种种原因导致系统内部的混乱，甚至再重新把WINDOWS系统来个彻底重装……有了超级保镖在你就尽管放心大胆地去干吧，因为只要在下次启动机器时，超级保镖就会恢复那些被非法删除的文件。

超级保镖对初、中、高级用户都是很有帮助的。初级用户在对系统进行修改时总是提心吊胆的，一旦失败，结果难以想象，虽然没有什么重要的数据可以损失，但是每次使用前都重新安装可不是什么好玩的事情；中级用户在安装一些新搞到的软件或者游戏时，也都手心冒汗，因为有些软件根本就没有反安装的功能，即使有，也会残留很多垃圾文件在硬盘中，注册表越来越大，影响电脑的运行速度；高级用户在测试软件兼容性的时候如果发生冲突，结果也经常难免是重新安装，给朋友装电脑后，大小毛病都要跑一趟，耽误了宝贵的时间。

谁说世界上没有后悔药，我感觉超级保镖总是一片一片地给你更多的机会药。而且它运行时“悄然无声”不会影响其它程序的运行，不像有的修复软件要作资料备份而占用额外的硬盘空间，一切均可轻松完成。而这个超级保镖仅有5兆大小，是七十多位中国人智慧的结晶，有它保驾护航，你在使用电脑的大道上就可以来去自由了。





北京
Savage Park 工作室

压缩利器 Winzip 7.0



你现在最常用的压缩工具是什么？我想很多人都会回答是Winzip、Winzip 可以说是当今最为流行的压缩工具，从DOS 时代起，Zip 就广泛应用于各个方面，虽说其间 Arj、Rar 等也曾红极一时，但却无法撼动 Zip 的霸主地位。到了 Windows 时代 Winzip 的推出更加巩固了它的霸主地位。在Internet上，由于网络带宽的不足，更加需要将传输的文件做成压缩格式，以减少传输时间，当我们下载文件时最常碰到的就是 Zip 格式的文件，可见 Winzip 的确是我们手中最棒的压缩利器。

一、Winzip 7.0 的新特性

Winzip 的新版本 Winzip 7.0 在界面上相对于 Winzip 6.x 做了少许改进，老鸟是比较容易上手的。在功能上加入了一些新的特性，包括：

（一）加入了对微软的 CAB 格式的支持，包括大部分自解压的 CAB 文件。

（二）可对在 Winzip 主窗口显示的文件列表进行调整和排序，只须在主窗口空白处单击鼠标右键即可按各种方式排序。

（三）可调整的工具栏，共有 21 个按钮。

（四）支持 IE 4.0 风格的单击界面。

（五）一个打印工具，可打印在主窗口显示的信息。

（六）支持 Zip 注释。

（七）可选择的每日提示对话框。

（八）大的自解压文件可做在多张软盘上。

（九）可在命令行进行压缩和解压缩，但这需要一个附件程序。

二、Winzip 之快速上手

用 Winzip 7.0 进行压缩和解压缩是很简单快捷的。对于初学者，Winzip 7.0 提供了一个向导(Wizard)，可在安装时或是 Winzip 设置菜单中 Misc 项中选择启动时是启动向导还是标准界面，在向导的左下角有一个 Winzip Classic 按钮，可切回标准界面。在向导中，首先会向你介绍一些向导的功能，点击 Option 可修改 Favorite Zip 目录和默认的解压缩目录等。点击 Next 进入下一步，点击 Search 键可寻找你要解压缩的文件，可以让 Winzip 搜索硬盘或光盘上的所有 Zip 文件，也可以自己找，选中文件后，点击Next，下一步可选择解压缩至什么目录，一切就绪后，点击 Unzip Now 即完成了解压缩过程。

Winzip 在鼠标右键菜单中加入了几条命令，当你用鼠标右键单击一个 Zip 格式的文件时，右键菜单中就会出现“Extract to...、Extract to 目

录、Create Self-Extractor（.EXE）”三个选项，前两个选项用来解压缩，第三个选项可制作自解压文件。点击一个普通文件，则有“Add to Zip”和“Add to *.zip”两个选项，可对文件进行压缩。另外，Winzip还支持Windows的Drag & Drop，将压缩文件拖至Winzip的图标即可解压缩。

虽说向导比较简单易用，但用久了就会感觉繁琐，效率比较低。Winzip 7.0的标准界面则克服了这些问题，提供了强大的功能和高效率。标准界面包括4个菜单，即“File”、“Action”、“Option”和“Help”。

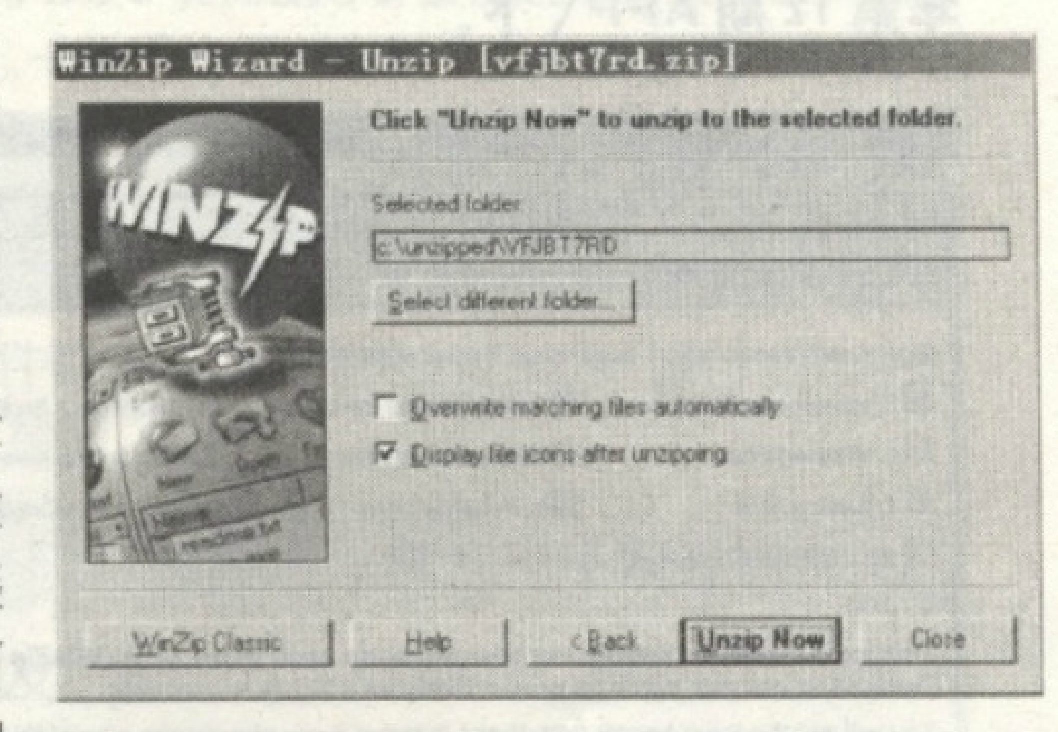
（一）File菜单

File菜单包括13个选项，都是一些对文件的基本操作，包括：新建压缩文件（New Archive）、打开压缩文件（Open Archive）、显示Favorite Zip文件夹（Favorite Zip Folders）、关闭压缩文件（Close Archive）、显示文件的属性（Properties）、在桌面建立压缩文件的快捷方式（Create Shortcut）、移动、拷贝、重命名、删除、打印已打开的压缩文件的文件列表（Print）、启动向导（Wizard）、退出（Exit）等。

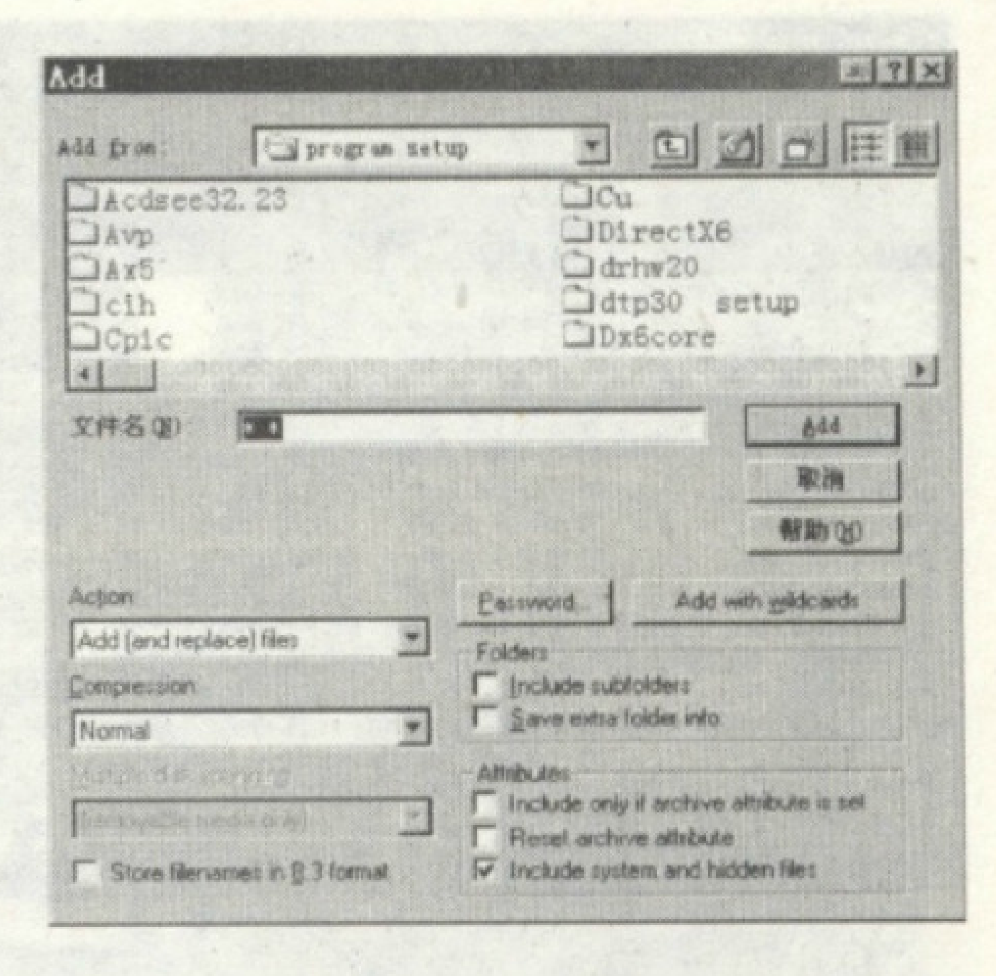
（二）Action菜单

Action菜单也包括了13个选项，是对压缩文件进行的各种操作。这是Winzip的主要组成部分，它们的功能如下：

1. Add: Add命令用来进行压缩操作，首先你要用New命令新建一个压缩文件，但注意如果你新建的文件名和你要压缩的文件名重名并在同一个目录下的话，最好把扩展名Zip也打上，否则Winzip将报告文件重名而拒绝操作。建好后Add对话框将打开，你可以选择你想要压缩的文件后点Add按钮。如果你想压缩一个目录下的所有文件，可打开你想压缩



的目录（选中目录并点Add是不行的，必须打开目录），点击Add With Wildcards按钮，记得要把Include Subfolders和Save extra folder info两个复选框打上对号，这样就可以完整地压缩整个目录。Attributes复选框可选择是否包括系统文件和隐藏文件等。Action选项可选择4种方式，一般只用Add项就可以。Compression选项可选择压缩速度，速度越快压缩比越低，可自己权衡。Password按钮可对你的文件加密保护。还可选择是否用8.3格式保存文件名。Add命令还可以向已经压缩好的文件中添加文件，只需打开压缩文件，然后用Add对话框选择文件即可。



2. Delete: 可删除你打开的压缩文件中的任意文件。

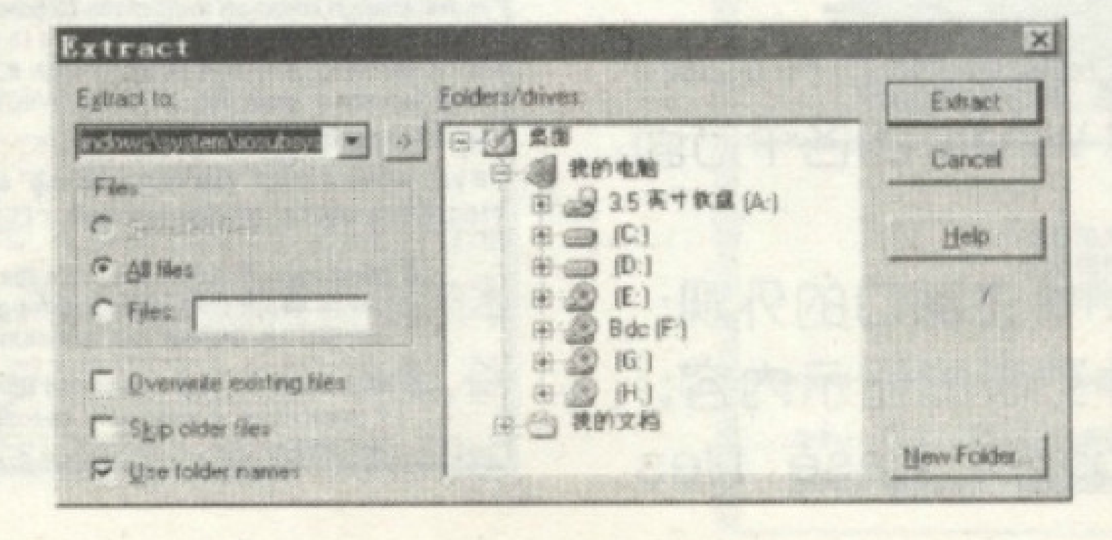
3. Extract: 用于解压缩文件，打开压缩文件后，点击Extract命令即出现Extract对话框，可选择解压至什么目录，在Files选项中可选择是解开所有文件还是特定的文件。Overwrite existing files复选框决定是否在覆盖文件时提示你，Skip older files复选框决定是否在遇到比较旧的文件时跳过。Use folder names复选框是比较重要的，记住要打上对号，否则在解压时Winzip将不管原压缩文件中是否有子目录，而把所有文件解压至一个目录中。右下角还有一个New folder按钮，可建立新的目录。

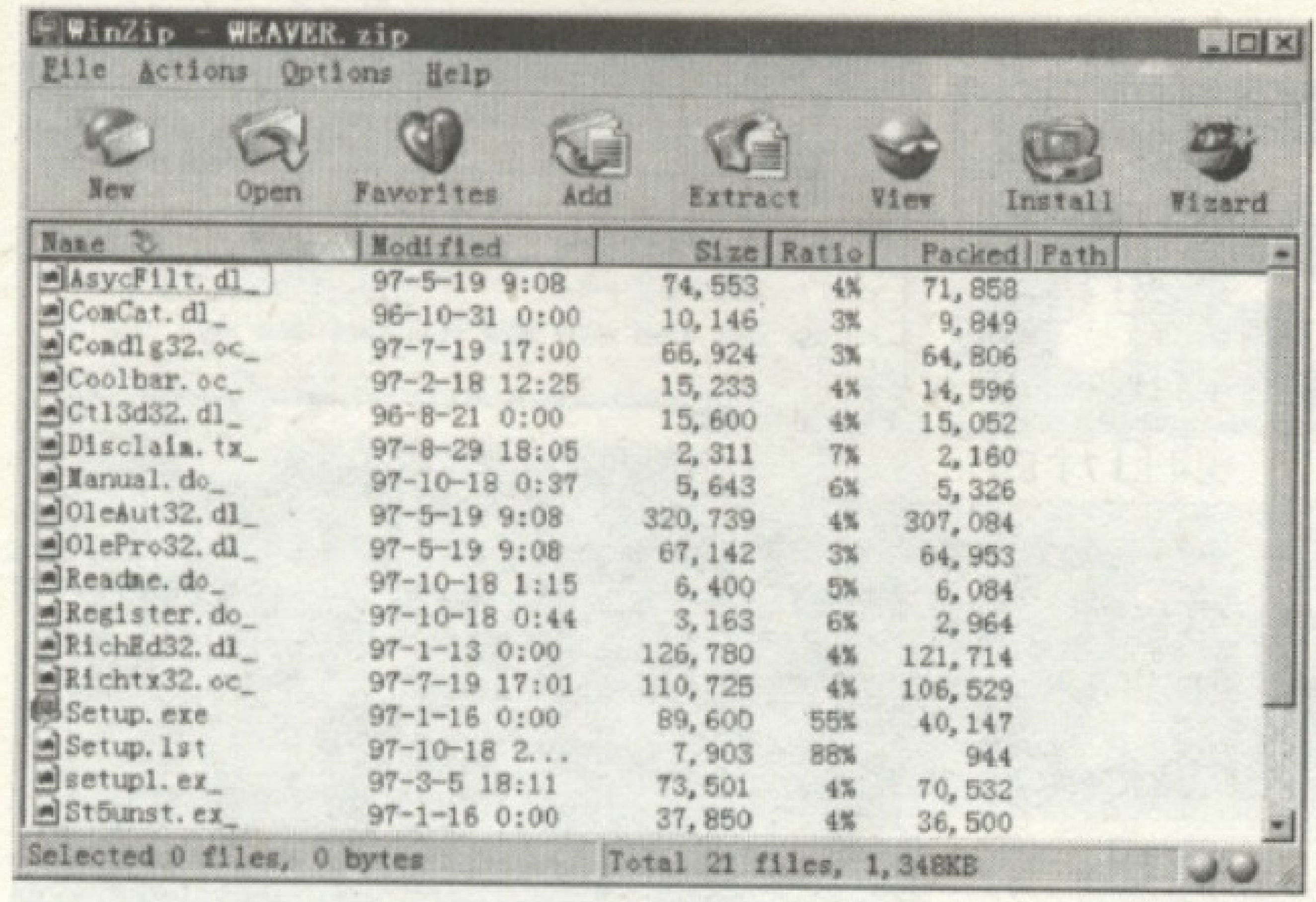
4. View: 可用关联的程序对文件进行操作。

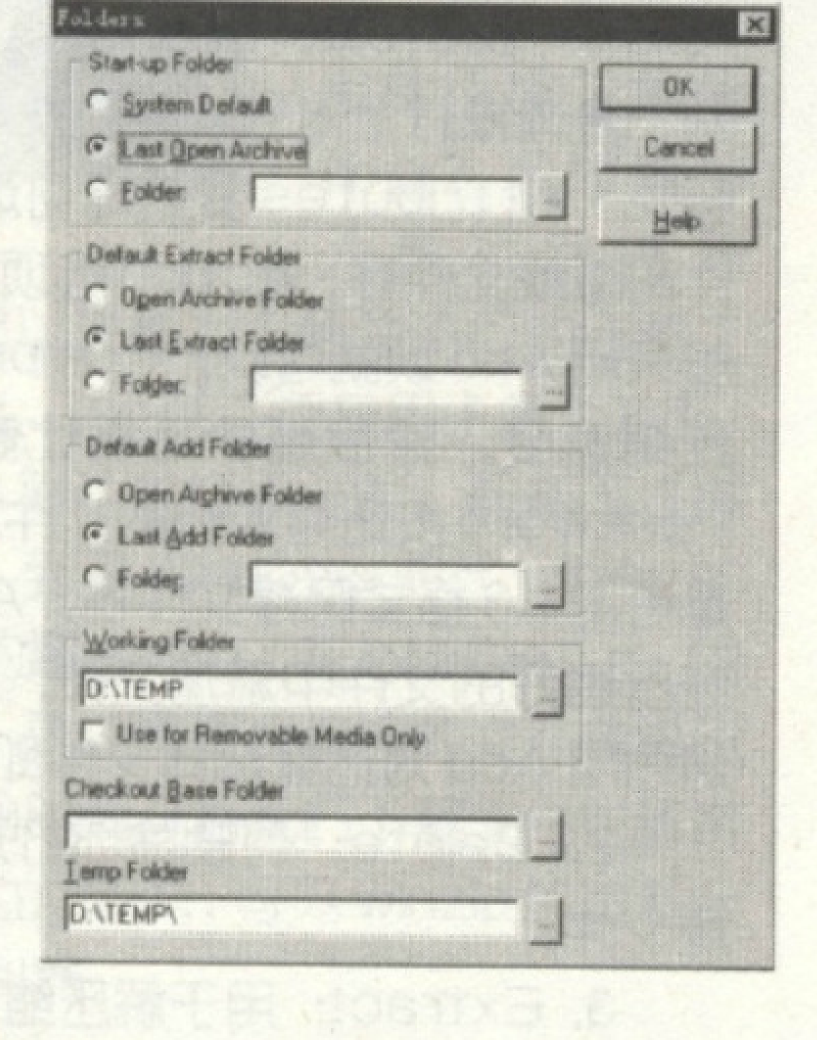
5. Select all和Invert Selection: 前者为全部选定，后者为反向选定。

6. Virus Scan: Winzip可以和杀毒工具连接，检查压缩文件中的病毒。

7. Make .EXE File: 把







Zip 文件制作成可直接执行的自解压文件，自解压文件不需要 Winzip 主程序也可以解压缩。在对话框中可选择类型 16-bit 或 32-bit，在 Spanning Support 选项中可选择是否使用软盘，no spanning 为不使用，其它两项可以使用。

8. UUencode：对 Zip 格式文件进行文本化编码，编为 uue 格式，目的是使文件可以通过 E-mail 传输，接收方也可通过 Winzip 译码。

9. Test：测试压缩文件的完整性。

10. Comment：对 Zip 文件添加注释。

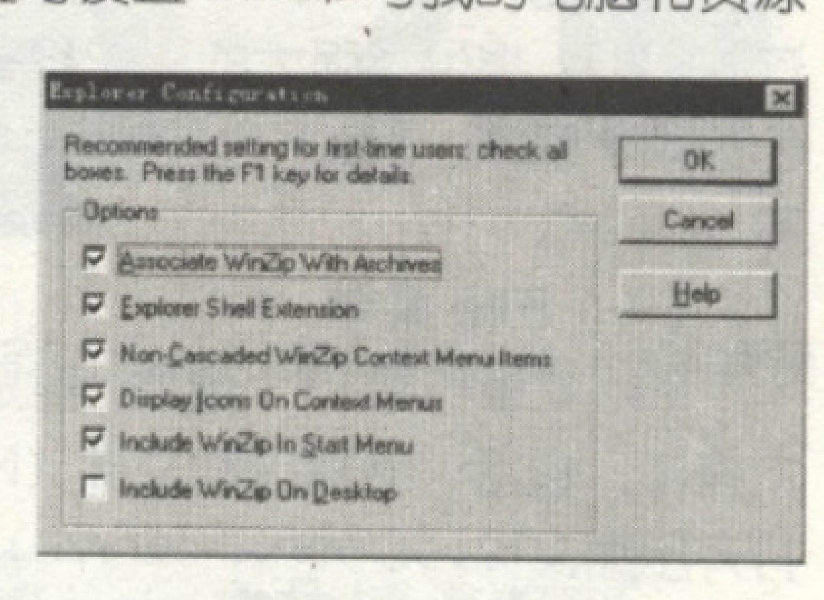
11. CheckOut：可简单地测试或运行压缩文件中的程序，它建立一个暂时的文件夹（或是你指定的 TEMP 目录），将文件解压至其中，当退出 Winzip 时它会自动删除临时文件。

12. Install：如果压缩文件中包括安装文件，可选择此项进行安装。

（三）Option 菜单

Option 菜单中可设置 Winzip 中的各种选项。其中 Configuration 选项可对 Winzip 的各个方面进行详细地设置。

View 标签可设置 Winzip 主窗口的外观；Columns 部分可设置文件列表的显示内容；General 部分中，Allow all upper case files names 设置为是否使用大写文件名，Full row select 设置为是否必须点文件名来选择文件，Grid lines 设置主窗口中是否显示网格。Mouse selection 可设置鼠标单击或双击；Toolbar 标签可对主窗口中的工具按钮进行设置；Select Buttons 按钮可设置在主窗口中显示哪些工具按钮；Folder 标签可指定各种操作在哪些目录中进行；System 标签可设置 Winzip 与我的电脑和资源管理器之间的关联；Program Locations 标签可设置关联程序的位置；Miscellaneous 标签包括启动界面等其它选项。



（四）Help 菜单

Help 菜单可提供极其详细完整的使用帮助，如果你 E 文一流，又有足够的耐心和时间来看完这些帮助文件，保证你可成为 Winzip 大师。

在现今这个信息时代，使用电脑已成为基本技能，而由于 Winzip 的极为流行，可以说会使用 Winzip 也已成为一项基本的电脑技能。相信各位通过对这些流行软件的使用，可不断加深对电脑的了解，大家都会渐渐成为电脑高手的！

本文介绍的软件收录于《大众软件 CD》1998 年第 12 期 APP\ 下。

WinZip Help File
文件(F) 编辑(E) 书签(M) 选项(O) 帮助(H)
目录(C) 搜索(S) 后退(B) 打印(P) Close << >>

Brief Tutorial - Contents

Click on each tutorial topic, in sequence, to learn all about WinZip:
1. Introducing WinZip
2. The WinZip Window
3. Opening Archives
4. Viewing Files
5. Extracting Files
6. Creating New Archives
7. Adding Files
8. Deleting Files
9. Custom Configurations
10. Additional Features

This brief overview tutorial introduces you to each of the main WinZip concepts and features to get you working productively as quickly as possible.

You will get the most benefit from these lessons if you change the size of this Help window to leave enough room on the screen to have WinZip opened at the same time. As the screens describe an operation, you may want to try certain things with WinZip to gain an even better understanding. You can move through it as quickly or as slowly as you like. If you ever have any questions when you are using WinZip, remember that context-sensitive help is available by pressing the F1 key.

If you prefer a strict "learning by doing" approach, there are "step by step" options available, too, if you want to try them as well.

Windows 95 users may like the WinZip Tutor interactive help system that takes newer users step by step through two basic features: unzipping and zipping up a sample zip archive that is included for your convenience.

Windows 3.1 users can read through the Step by Step Example and follow the steps it prescribes. It gives very specific instructions for you to follow, complete with filenames.



北京 尚进

今年对于中国网络的发展是十分关键的一年，随着电信部门和国外接入商的加入，使上网成为一件非常简单的事情。各地纷纷开办具有特色的在线服务，为中国网络的发展壮大奠定了基石。

就在徘徊于网际之时，不知不觉发现我们国内自己的网站似乎一下子窜出很多，光搜索引擎就够你数上一数，除去不多的官方网站，剩下的就是繁多的个人站点。这些站点内容五花八门，页面设计绚烂颇有几分酷。看着数位的访问量，加之随处可得的免费空间，不少人惦记起制作自己的主页了。前几期曾经为欲做主页的朋友介绍了编辑主页的好工具FrontPage98，但光会使用HTML界面编辑工具一类的软件，并不能做出一个完美而又吸引人的主页，要做好主页还需要有大量美观的图形。

主页上的图形不同于平常美工所绘制的图画。由于在网络上最重要的是速度，Web图形一定要为速度让路，因此网络上的图形一般都不大，而且颜色往往并不高，其所注重的是对于主页内容的烘托，要使之充当整个主页页面的点睛之处。一般是为了突出某个主体或强调几个字，但用常规的图形编辑软件绘制似乎有点抡起斧子刻图章的感觉。为了能够化繁为简且巧妙地绘制出适合主页的图形，就需要使用一些适合的web图形工具。目前号称web图形工具的软件有不少，下面就为各位推荐几款十分出色的web图形工具吧。

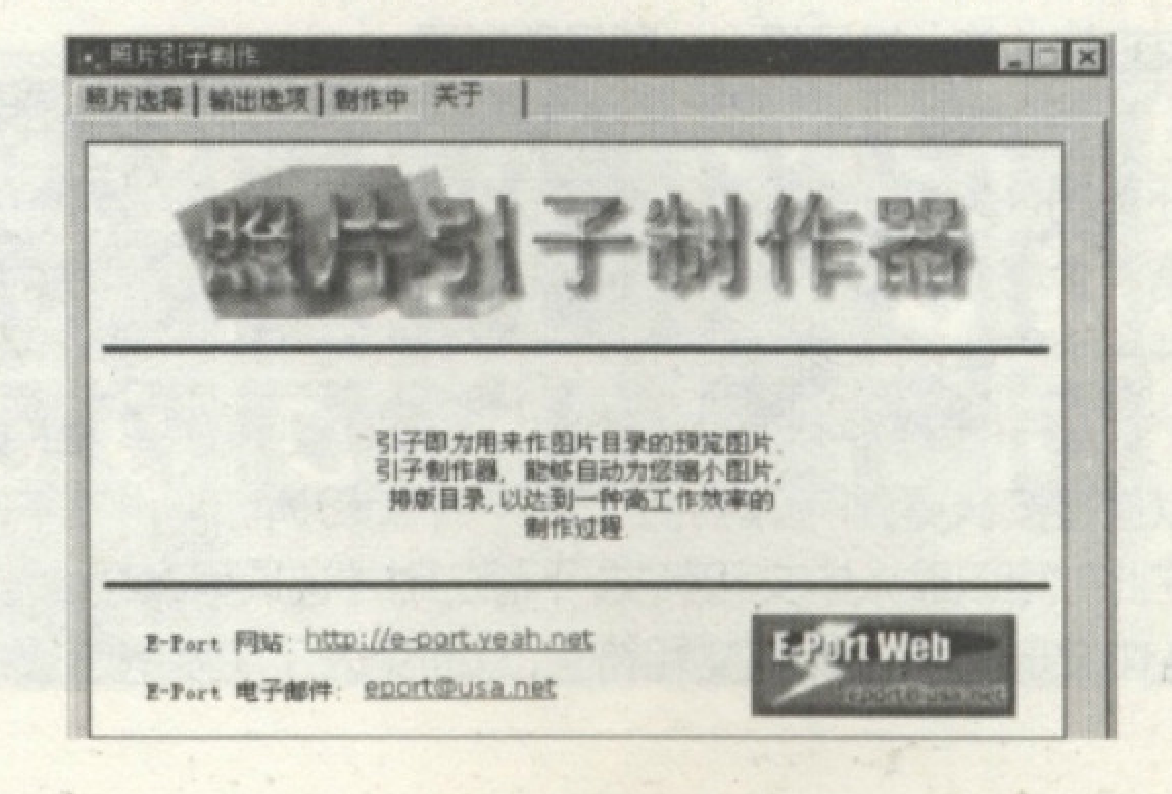
一、Photodsk——照片引子制作器

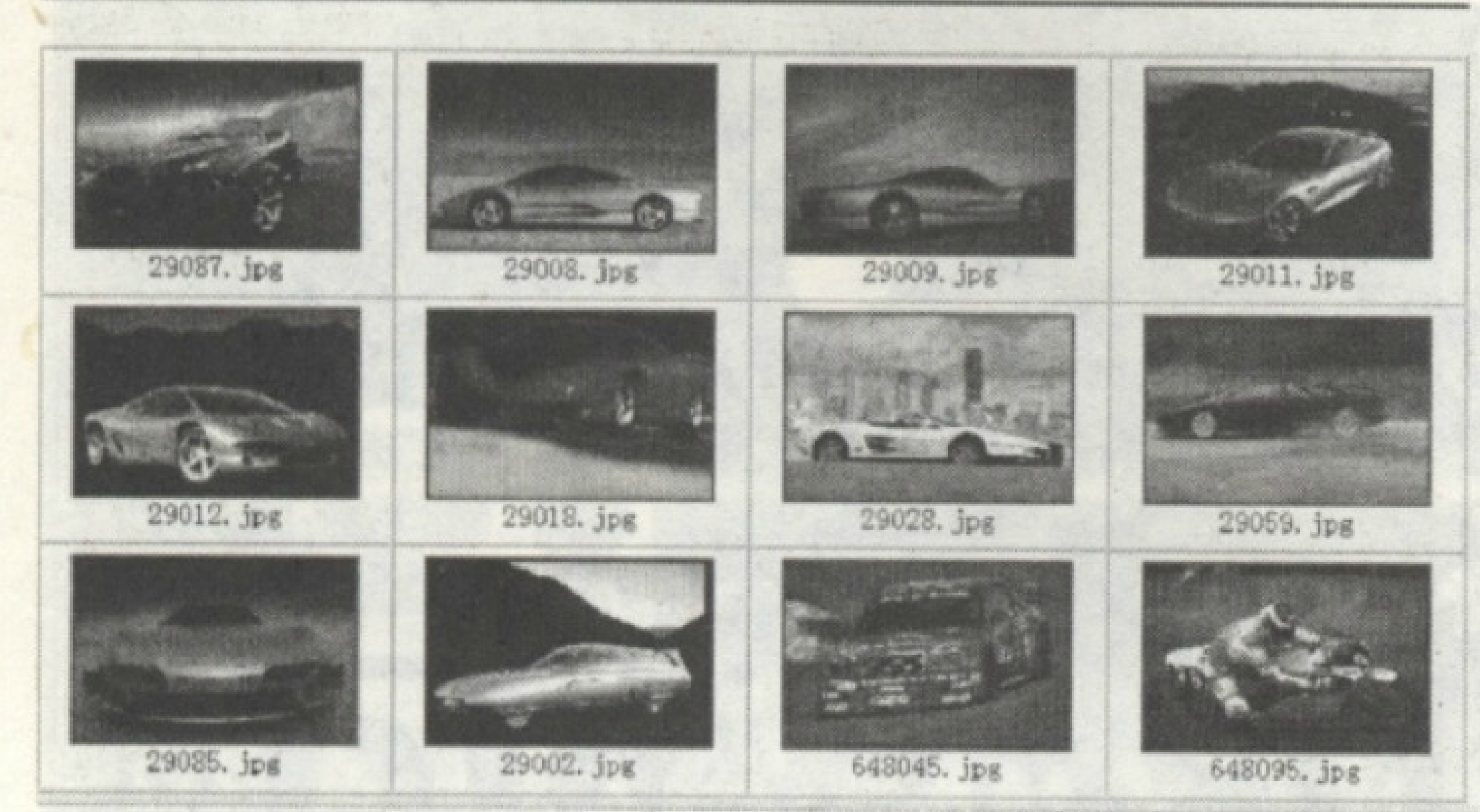
很多朋友在制作个人主页的时候，通常都会把搜集的或自己制作的图片放到主页上与大家共享。但这时候就出现了一个大问题，如此之多的图片，暂且不谈如何上传，光是制作图片的引子就要费好大劲才能完成。通常情况下，是先将图片尺寸缩小，生成一个超文本的页面，然后将缩小的图片一个一个添加到页面中，再把缩略图连接到原本的图片上。为了整齐美观，通常还要在页面上制作表格，倘若使用FrontPage98之类所见即所得的制作软件到也好办，若是通过敲入代码编辑主页，那么你将把很多时间浪费在制作图片库的引子上。

如果你属于上面的情况，那么我想你一定需要下面所要介绍的软件：E-port小组制作的照片引子制作器。这个仅仅623KB的软件可以帮助你完成这些繁琐的工作。

首次运行时，并没有软件封面或每日一帖，直接就可以进入Photodsk的主画面。使用起来也相当简单，只须在"输出选项"中输入想要生成的相片簿的名字，这个名字将出现在生成页面的顶端以及标题上。再填入生成文件的目录，而后在"照片选择"中单击"加入"，将你欲引向的图片统统添加到列表中。此时可以试试单击一个列表中的图片，列表的右侧马上会出现一个该图像的引子预览图。当确认所加入的图片无误后，即可单击制作生成最终图像引子。这样原本需要很长时间的工作，在短短几分钟内便完成了。

除了前面单一的引子功能外，Photodsk还有一些选项功能。譬如在"输出选项"中能自定义生成的目录大小，为了方便用户目录初始值被设定为1.44MB，这样就可以用软盘进行转移了；另外还可以设定生成的引子图形中每行引向图片的张数，Photodsk提供从3张到6张的选择。除此之外，如果觉得生成文件太大上传有问题的话，





还可以降低生成的图片质量，以达到减小文件字节长度的目的。这些选项可根据实际需要任意选择。此外，还要注意的是在图片列表下方有一个选项"不处理在150×100面积以下的图片"，这个选项的功能是在选中图片时自动去掉添加尺寸在150×100以下的图片。而当没有被选中时，在索引的页面上将不显示缩略图，而直接显示原图。生成文件后根据设定的路径可以将图片引子制成名为index的html文件，并将图片及图片的引子缩略图与html文档共存一处。怎么样，很方便吧。

当然这个软件并非十全十美，缺点也还是有的。例如，无法一次性删除多个加入到列表中的图片，预览图无法按照原图的尺寸比例显示，加入图像文件必须是jpg格式等。但是对于一个自由软件来说，已经很不错了。

如果你感兴趣，可以到E-port小组的主页(E-port.yeah.net)上找到这个自由软件。

二、Cool3D 2.0



不知大家还记得Cool3D吗？在一年前Cool3D被很多主页高手视为制作立体字符的绝对利器，但随着以Xara3D为首的大量3D字型工具的出现，Cool3D渐渐失去了在3D字符领域的主力地位。为了夺回领导地位，Cool3D推出了2.0版。2.0版保持了友立软件的一贯风格——所见即所得。

运行Cool3D2后只听硬盘疯狂地旋转，在一阵数据处理后Cool3D的界面一下子显现出来。进入2.0版我的第一个感觉就是不一样！同以前一样Cool3D已为你打开一个立体图形窗，就可以开始了。

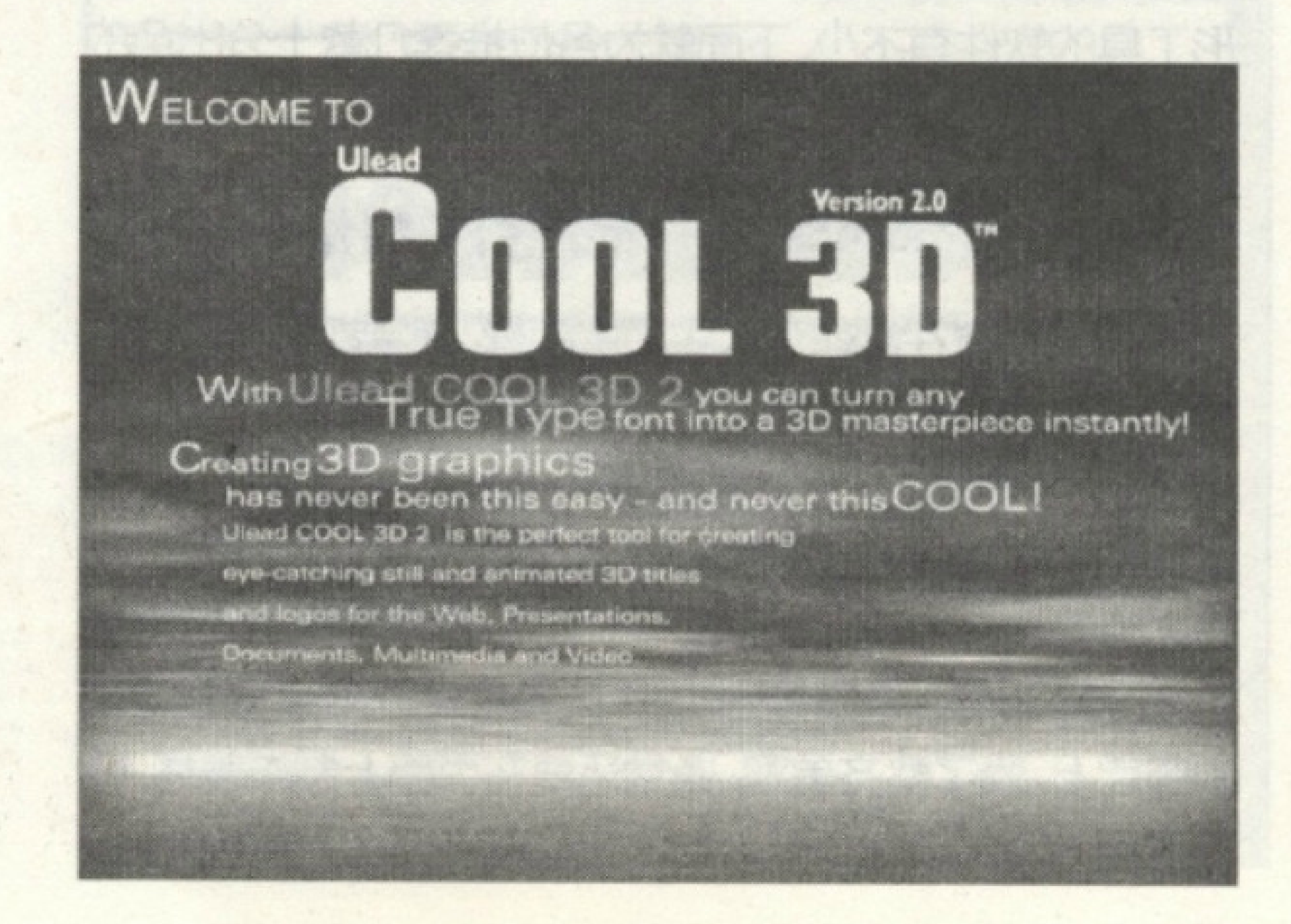
第一步是插入文本，可以点击工具栏中的"T"也可以直接按快捷键F3，这时会打开一个窗口请你输入文本，在此你可以输入中文和英文，下面的附加选项可以在你输入中文时直接点入英文和符号，从而免去了切换的麻烦。Cool3D的字体采用系统字库，指向所需字体后，字集右边马上会出现你所选字体的预览结果，而且中文字体还提供了横竖两种排列方式，的确非常方便，确定后在打开的立体图形窗内就会出现你所输入的字符。如果此时字符超出立体图形窗或没有达到要求，就需要进行调整。用"t"旁边的按钮进行调整(快捷键F4)，除了这个按钮外，还可以用字符显示条右面第三个按键对字符尺寸调节。当调整好就可以对输入的字符进行美化了。

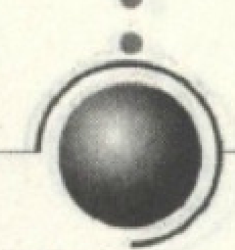
第二步是修饰字符，当打开Cool3D时大家早就发现屏幕下方像宝路薄荷糖一样的3D圆圈，其实那是一些现成的素材样品，只要点击其中一个，你的字符就会按照该样品的颜色和粗细变化。但要想根据自己的设想变化就需要在倾斜、光线颜色和纹理里做文章。

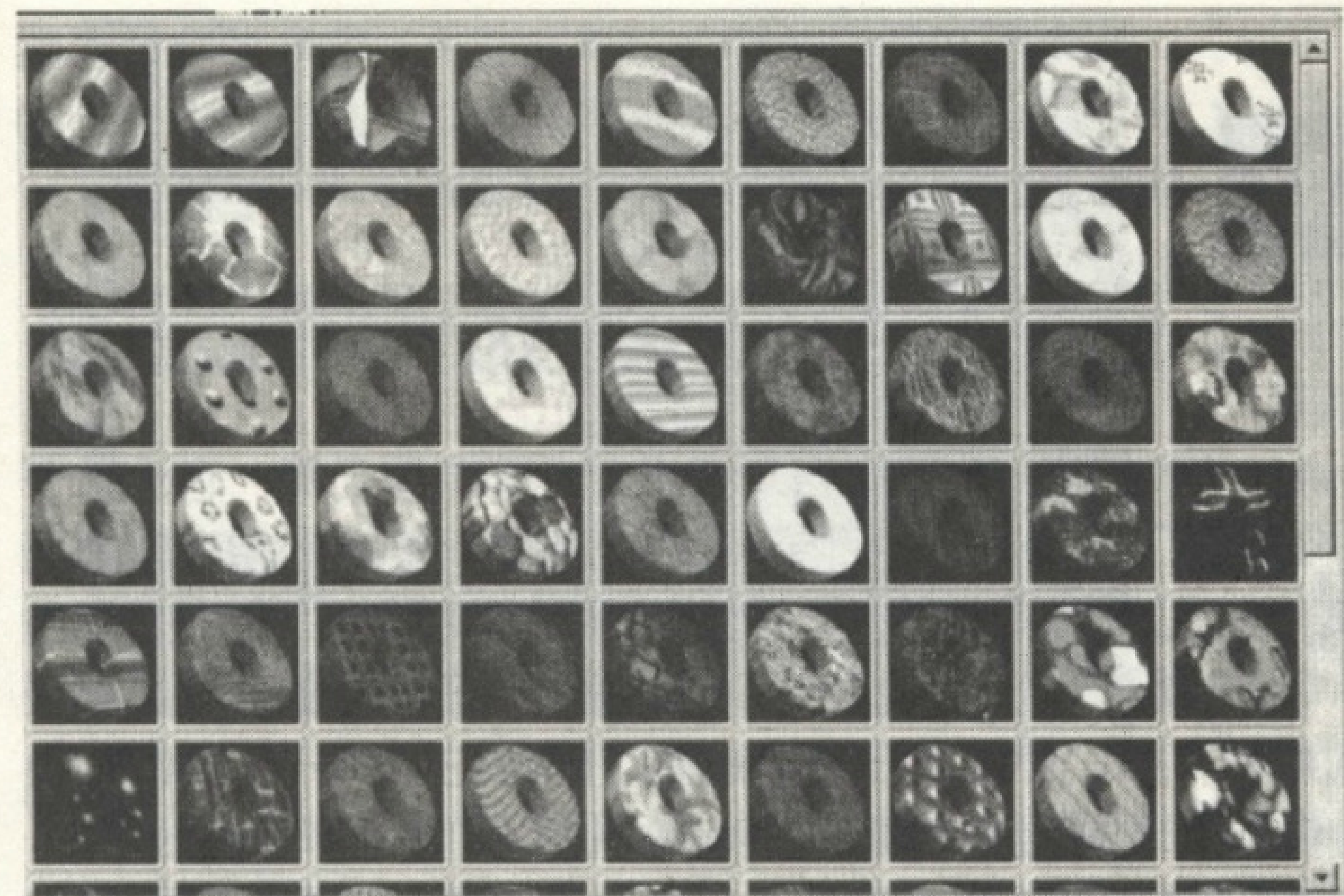
倾斜中包括30种变化，此时用户会看到30个不同的银色圆圈上下伸缩，根据你的需要选中即可。而光线与颜色则需要使用者掌握好规律，30个不同颜色的齿轮状基准色是不变的，它变化是打在其上的光影，如果你使过3DS就会觉得Cool3D的这项设计真是太方便了。最后一项就是纹理处理，在2.0版中有85种纹理，达到前所未有的程度。用户只要根据目视判断选择就可以。如果你的选择需要更改，再选就可以，根本不用一项一项的删除，真是太方便了。

当字符制作成后，这个字符并没有达到极至，因为Cool3D系列真正出色的是其3D字符的变化效果。

要说动态效果首推"旋转"，它拥有15种变化，可以令字符多方向移动，利用它能轻松表现出字符从屏幕多方向掉出来。其次"摄像机"也很出效果，在2.0版中共有11种不同的视角，利用摄像机镜头的伸缩变换来达到使字符与欣赏者距离的变化，从而产生出字符渐大渐小、尾幕拖影长短的效果。另外还有爆炸和扭曲效果各10种，所谓爆炸效果就是将字符从不同方向粉碎性变化，非常适合在主页上表现动态字符，而扭曲效果就是将字符像拧麻花一







这个软件的菜单简洁明了，在最左边"纹理浏览"选择一个你所中意的图形纹理图案，右边的"按钮浏览"便会将生成的按钮显现出来。然后在"按钮属性"中输入按钮的标题，以及按钮的宽、高、立体感(最大值分别为500、500、12)，在"字体"中还能设置按钮中文字的字体、字号、颜色、加粗、加斜、添加下划线。如果你不需要下凹或发亮的按钮，可以在"成品输出"中将它们统统关掉。然后单击"单独生产"，就会出现"产品陈列柜"。现在选择你所需要的按钮，单击左上角第一个按钮，选择目标目录即可。生成的文件名就是以"产品陈列柜"中图片下方文字的jpeg文件。

样左拧右拧，而字符又会像皮筋一样反向松开。总之使用者只要可以想像到的动态效果都可以表现出来。除了动态效果外Cool3D2还加入45种背景图案，可惜的是加入背景后Web效果就很难表现得淋漓尽致。如果用户想在图中加入符号就非常适合使用2.0版的Cool3D，在"物件"中提供了多达90种的常用符号。在满足几乎所有用户的情况下，2.0版还专为喜欢火焰效果的朋友特别加上了10种火光字符的效果，其中的鬼火效果是我最喜欢的。

在用户制作好动态3D字符效果后，可以将其在动画播放栏中直接播放，一目了然地表现出刚才你的设想。在此还可以设置你的简短动画的帧数，对于Web图形建议设为5帧以内为佳。总之非常直观易用。

最后是在保存文件上下功夫，如果一般的保存会生成Cool3D专用的c3d文件，它是不能被其它非Cool3D系统所识别的。对于动态效果可以存为gif格式或视频格式的文件，而其中的某一帧还可以直接被存为bmp、gif、jpeg、tga这四种格式中的一种。

怎么样，Cool3D 2.0版没有让老用户失望吧!

三、歪博——按钮工厂

乍看这"歪博"二字还真让人摸不着头脑，其实这"歪博"就是对Web的音译。搞清楚了"歪博"的意思，我想读者也就明白了这是一个制作网页按钮的软件。现在我们将向大家介绍同样是由E-port小组制作的歪博——按钮工厂。

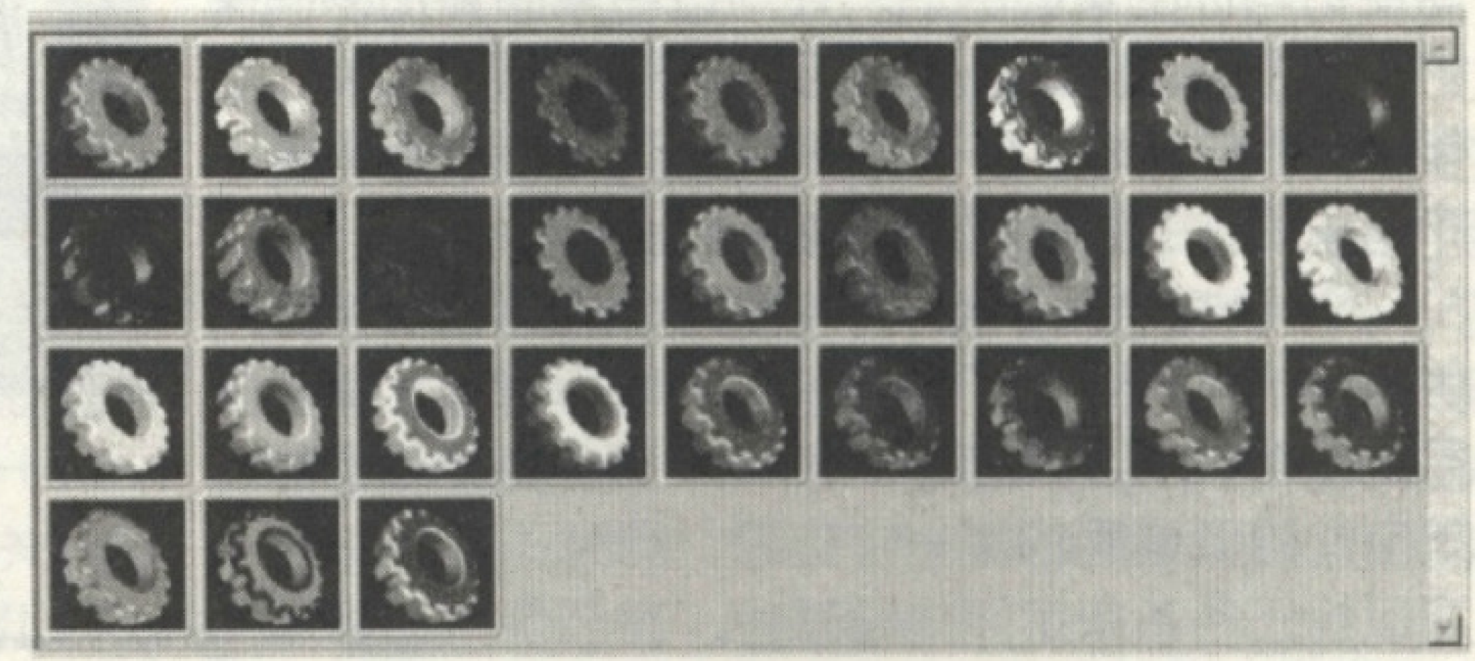
一般情况，我们制作主页按钮的时候，总免不了动用Photoshop之类的大型软件。最近许多朋友都改用了Javascript，这时候就需要再制作出鼠标挪动到按钮时的发亮按钮，以及按下按钮时的下凹按钮。这样你将花费大量的时间在按钮的制作上，而不是网页内容的编排了。现在所介绍的这个软件将帮助你完成这些工作。

在这里要特别介绍按钮工厂的一个重要功能——批量生产。主页设计者在制作网页时，通常都会制作一些尺寸、背景纹理、文字字体和字号完全相同的按钮，倘若用其它软件我们只能一个一个地制作，这样费时又费力，还有可能出现错误。这时便能体现出按钮工厂中"批量生产"的优越性了。选择好纹理背景、按钮尺寸、以及文字的字体、字号等，单击"批量生产"，马上就会出现"批量生产"的窗口。分别输入所要生成按钮中的文字(每行输入一个按钮的文字)，然后单击"开始生产"。最后同单独生产一样，选择需要的按钮，并输入目标目录即可。这样就可以一次性干完前面的诸多事情了。

此外，在按钮工厂中还提供了多达202种不同的纹理图案供你选择，如果这还不能满足你的要求，或者你想使用自己的图案，不妨把所要添加的图片拷贝到按钮工厂的textrue子目录下，然后启动它，你所拷贝的纹理图案就出现在"纹理浏览"中了。不过，你所拷贝的纹理图案最好是无接缝图案，否则当按钮尺寸超过原纹理图案大小时，所生成的按钮看起来相当别扭。

歪博——按钮工厂设计得十分完美，非常适合制作专业主页，被许多主页高手奉为利器。如果再配合Photoshop或Cool3D 2使用，必将使你事半功倍，轻松制作出精美的Web按钮。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第5期\BBX下。



桌面工具小集锦(续)

北京 小熊

上回小熊介绍的各个桌面工具，不知各位是否喜欢？这次小熊意犹未尽，带着几个新近Down下来的软件卷土重来，请各位准备好接招！

一、Desk At Will

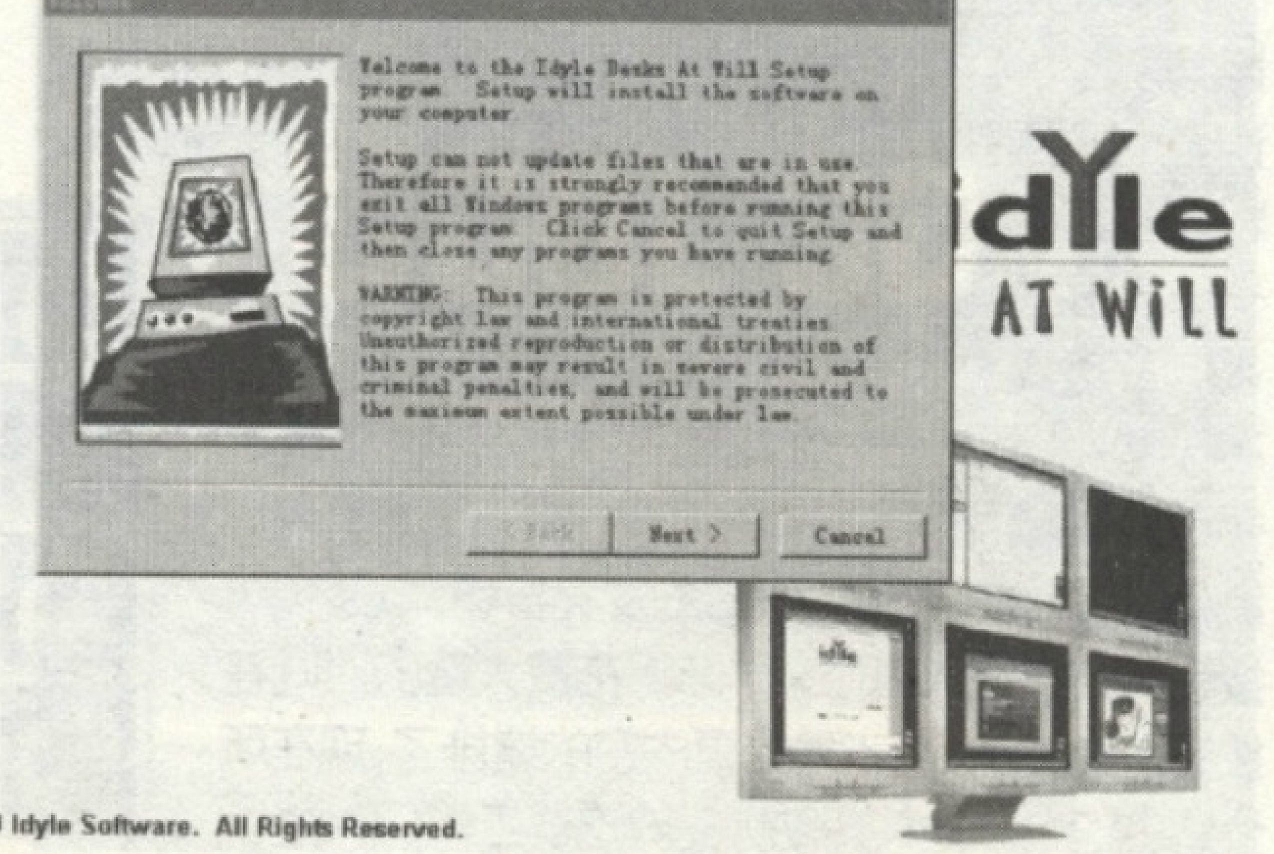
Desk At Will也是一个功能强大的虚拟桌面管理工具，它运行于Windows 95/98/NT之下，能够在内存中虚拟桌面，扩展你原有的桌面空间；如果你是一位工作繁忙的用户，时常不得不在桌面上打开许多窗口的话，Desk At Will就帮了你的大忙了，它能使得你在使用时就好像已经拥有多个不同的桌面一样，你可以在各个桌面之间自由切换——就像切换窗口一样简单，你也可以更自主地管理你的各个窗口中的工作了。

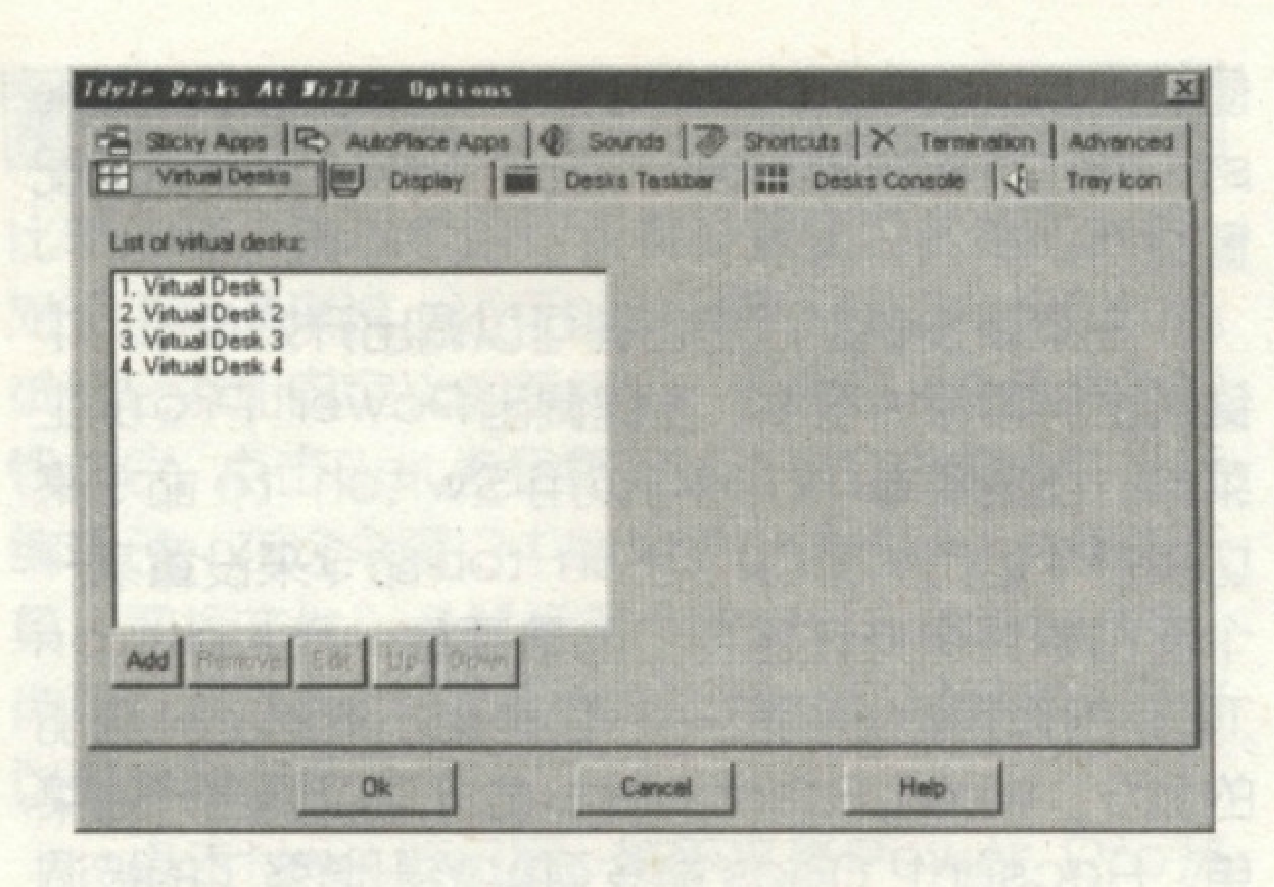
运行Desk At Will之后，它会在任务栏上生成一个系统图标。桌面的切换方式的选择有三种，你可以在任务栏的系统图标框中显示各个桌面的顺序号；也可以在桌面上生成一个浮动的窗口图样，并可以用鼠标右键来切换各个窗口，同时鼠标左键可以调整该窗口的大小和位置；你也可以将桌面切换显示成一个窗口形式，这里允许你通过直接点击来切换各个窗口。

右键点击任务栏上的Desk At Will图标，会有一个具有Windows 98风格的弹出菜单。在Desk Info桌面信息中你可以了解到各个桌面中打开的窗口的情况；Switch to desk窗口切换子菜单可以方便地让你切换各个虚拟桌面；Move Window命令可以帮助你将某一个窗口移动到其它的虚拟桌面上去；Options设置命令用于打开参数设置窗口；Help帮助命令和About相关信息命令可以帮助你使用这个软件。

打开Desk At Will的设置窗口，我们一起来看看Desk At Will的设置。Virtual Desks虚拟桌面设置中，你可以看到当前所有虚拟桌面的列表，通过选择来增加或减少你的虚拟桌面的数量，建议你根据需要进行设置，过少的桌面起不到良好的效果，但过多的桌面会占用太多的内存；选择某一个桌面之后还可以对之进行详细设置，包括更改桌面名称（如网络连接、办公处理、休闲娱乐等），同时还可以给每一个桌面设置切换的快捷热键，如果你不想别人随便访问你的桌面的话，还可以给桌面添加密码保护；你还可以设置是否将桌面的背景、图标层次、字体颜色等独立地保存下来，你甚至可以给图标添加一个有象征性的图标以便于你的管理等等。

Display显示设置中，你可以设置桌面切换选择的三种不同风格。而下面的Desks Taskbar桌面任务栏设置中，可以指定Taskbar任务条是浮动的还是自动隐藏桌面的某一个边缘，同时还可以给任务条指定字体和颜色，甚至可





以给它指定一个背景图案（Desk At Will提供了好多精美的背景图案以供选择，的确很体贴用户）；Desks Console设置就是用于修改Floating Console风格的设置，你可以更改它的前景／背景颜色、窗口的行列数和各个窗口的象征图案等等。Tray Icon系统图标设置是用于指定Desk At Will的系统图标的风格和颜色。

Sticky Apps固定应用程序设置中，你可以指定某一些应用程序在启动时同时在所有的虚拟窗口中运行；而AutoPlace Apps是用于将某一部分程序设置为某一类窗口的默认启动程序，比如把Office 97设置成“办公处理”桌面的默认应用程序，以后就无须再亲自动手去打开Office 97了，这样不就可以节省你的工夫么？

Sounds声音文件设置中，你可以指定在出现某一些条件（如切换虚拟桌面、自启动程序等）时播放的声音文件。

Shorcuts快捷方式设置中，你可以设置切换和快速浏览虚拟桌面的热键。

Termination退出设置中可以指定Desk At Will在退出程序的时候所执行的相应操作，如将所有的应用程序都还原到真实的桌面上、仅还原某一个虚拟桌面的应用程序等。你可以根据需要进行相应的改动。

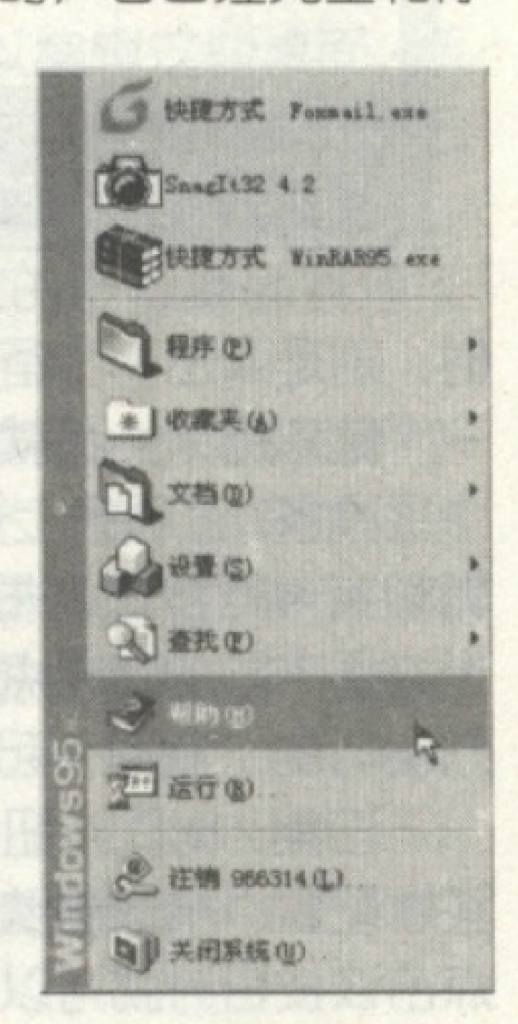
Advanced高级设置中，可以指定Application responsiveness程序的响应速度，如果你的系统速度不是很快的话，建议将响应速度调节得比较慢一点，这样会使切换的速度反而会更快一点；Window Hider是用于隐藏一些“当”掉的窗口，这些窗口无法正常关闭，除非你强制退出程序或重新启动该程序，现在有了Window Hider，只须点击Select Window按钮之后选择要关闭的窗口，然后点击Dismiss Window按钮就可以了。

Desk At Will的确是一个很不错的虚拟桌面管理工具，它使用简单，功能强大，而且界面可以自定义得十分华丽——让你工作之余还有美感的享受。它是一个Shareware共享软件，你必须通过购买才能真正使用。但是它有一个功能完全的试用版，有45天的试用期，可以从这里（http://www.idyle.com）下载一个试试看。

二、Icon Packs

不知你是否已经开始对Windows那些一成不变的图标产生了厌烦的感觉？即便是山珍海味吃多了也会腻，何况这些根本够不上“山珍海味”水平的小图标乎？那么你是否想要换换口味呢？Windows 95 Plus是一个不错的选择，但似乎太大了，而且安装Plus之后还会带来一些管理和使用上的新问题。那么你不妨试试这个Icon Packs如何？

Icon Packs的体积很小，它的唯一作用就是将你的Windows图标全部更新。它的安装很简单，而且没有什么可执行文件之类的，它已经完全和你的Windows内建在一起了。

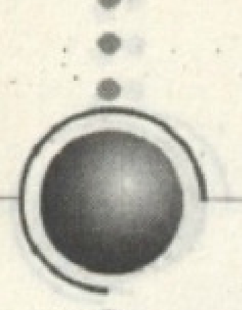


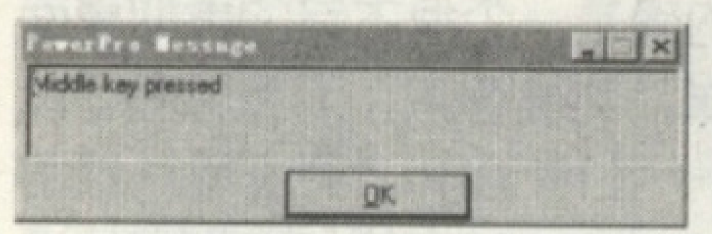
事实胜于雄辩，你看看这个新桌面、新窗口和新的开始菜单，再比较一下你原有的桌面、菜单和窗口就知道了。如果你觉得喜欢上它了，不妨到这里（http://www.southern.edu/people/jrbeck/iconpacks）下载一个。顺便说一下，Icon Packs可是一个完全免费的软件哦，你尽可放心大胆地使用！

三、Power Pro

Power Pro是一个相当实用的桌面工具，功能十分全面，可以利用它简便地执行几乎所有的Windows操作；它涉及的范围比较广，可以使用它来增强鼠标或键盘操作的功能。主要优点有：可以建立虚拟桌面并对它们进行管理；可以用最简单的鼠标或键盘操作来调用程序；浮动的工具条可以随时调用；常用的应用程序的支持能够提高工作效率等。我们还是一起来看看吧。

第一次运行Power Pro时，它会弹出一个





Wizard引导窗口引导你的基本设置（你即使不了解也不要紧，下面会有介绍的）。所有的基本设置进行完毕后桌面的左上角就会出现一个浮动的工具条，同时任务栏的系统图标栏处会有一个相应的图标。Power Pro最突出的特点就是几乎每一个与之有关的地方都有相应的功能，比如你左键点击系统图标会提示你是否关闭计算机，右键点击则是隐藏任务栏上的任务列表和当前打开的所有窗口，而你使用中键点击（如果你使用的是双键鼠标则是左右键同时点击）该图标时，则是弹出一个备忘录的提示窗口——如果你是一个健忘的人，那就大大的有用了。我们再看看这个工具条。工具条上有日期时间、命令行、文件、编辑和菜单等按钮，每个按钮都有相应的功能范围。当你用不同的方式点击该按钮时，也会出现各不相同的功能。我们一起来看看吧。

日期／时间按钮的主要作用是显示时间和进行基本配置、获取帮助等。用鼠标中键或左右键同时点击该按钮时就可以调出控制面版中的日期／时间属性设置窗口；右键点击该按钮则可以调出Power Pro的Help帮助窗口；左键点击则是调出它的基本设置窗口（即第一次运行时的配置窗口）。

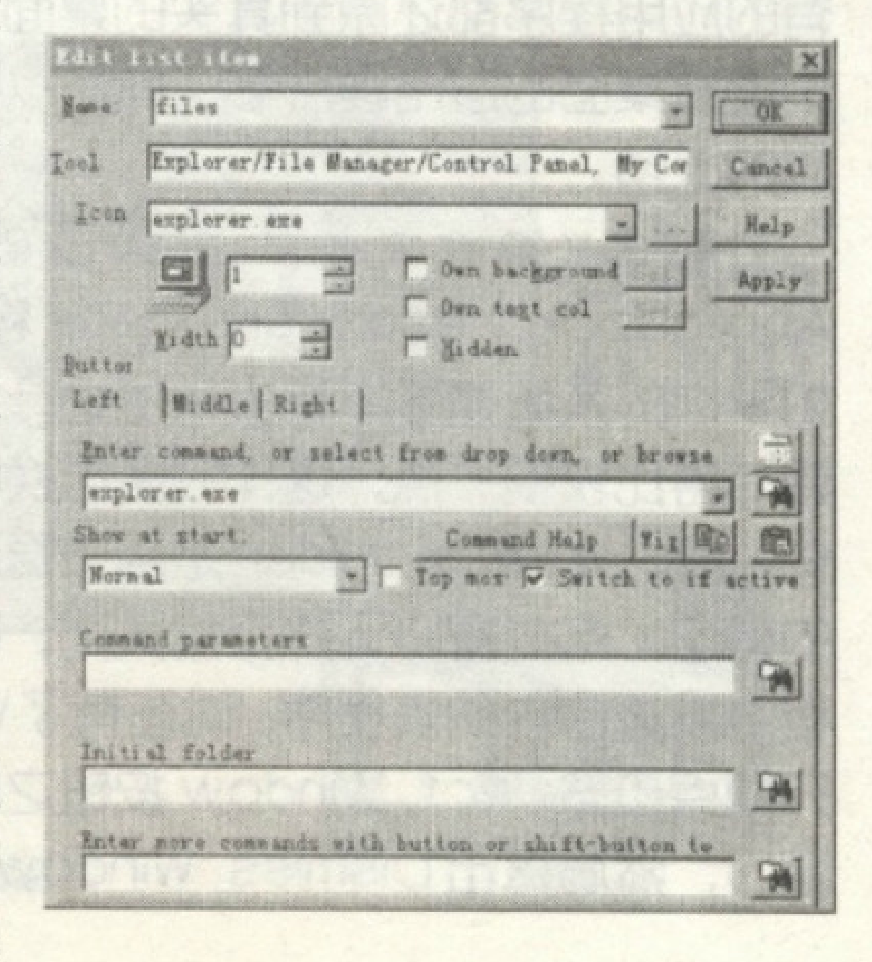
在命令行按钮上点击左键，会调出DOS提示符窗口并进入DOS环境；中键点击该按钮则是重新启动你的计算机；右键点击则是关闭计算机。

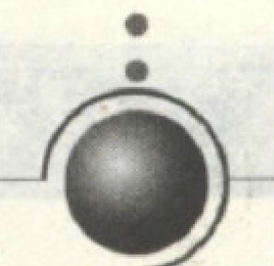
在文件按钮上点击左键是调出资源管理器窗口；中键是调出Winfile.exe文件管理器（很老的界面了，你还依旧熟悉么？）；右键则是调出供你选择的桌面快捷方式菜单。

在编辑按钮上点击左键可以调出记事本；中键调出写字板；右键调出系统编辑窗口，让你可以方便地编辑autoexec.bat、config.sys、win.ini、system.ini和portocol.ini五个Windsows基本配置文件。

在菜单按钮上点击右键可以调出开始菜单；中键调出屏幕保护程序；左键调出Power Pro的主菜单。在主菜单中，你可以用Switch to命令来切换各个运行的窗口，用On top命令来设置某一个窗口始终保持在各窗口的最顶层，而Not on Top的作用恰好相反——它是用于取消上一功能的命令。Win95 Start Menu命令可以调出开始菜单，Recsent Docs命令可以调出增强了的被调用文档菜单；Configure命令自然是用于配置Power Pro的主要设置（和基本设置不同的），Change WallPaper命令可以帮助你快速地切换墙纸，Change Sounds命令用于更换声音效果；Exit Power Pro命令用于退出程序，Browse and Run命令则是一个功能强大的文件执行操作界面，你不但可以浏览和运行程序，还可以运行一些带参数的程序。Confirmed System Boot命令用于确认系统启动，Confirmed Win Restart命令用于确认重新启动Win95；最后Add Reminder Msg命令则具有定时信息提醒功能，不过这个功能可以在主要设置中指定，我们还是等会儿再介绍吧。

我们不妨将基本配置窗口调出，一起看看Power Pro的基本设置方法。在这个窗口中首先你会看到一些基本操作的介绍——左键按住可以拖动工具条、按住CTRL键的同时点击工具条可以调出设置菜单等。点击Next按钮可以到下一个设置窗口——工具条和系统图标设置。在这里你可以看到工具条的图标和系统图标上各种操作对应的调用功能，在选择工具条或系统图标之后点击Properties按钮来查看它们的属性。这些属性包括：启动位置、是否给出工具提示、是否使用各自的背景和文字、工具条显示方式（浮动还是固定某一位置）、自动隐藏及显示风格等，这些设置都





星期三 一月 13 0: cmd files edit menu

比较琐碎，请读者自行查看设置窗口的相应内容。对于工具条来说，还可以编辑各个按钮的相应功能或给它添加自定义的新按钮。选择好一个工具条按钮之后，点击Edit按钮就可以查看它的属性并进行编辑了。在这个窗口中编辑按钮的名称、对应的工具、图标文件以及鼠标各个按键对应的功能调用。你可以指定各种不同范围的命令或应用程序，还可以带参数运行。

点击Next按钮后，接下来是Power Pro热键和鼠标操作的快捷调用方式设置，这是一个非常常用也非常有用的功能，还是一项一项的讲解吧。允许使用的热键或鼠标操作有：在桌面上双击右键调出窗口菜单，可以在这里切换或关闭窗口；在某一个窗口上点击并按住右键可以调出控制菜单，你可以设置窗口的最小化、最大化、最小化成系统图标、保持在最顶层等等；右键点击窗口标题栏上的最小化按钮可以将窗口最小化成系统图标；右键点击标题栏可以关闭窗口（小心使用）；双击CTRL键可以调出窗口控制窗口；右键点击窗口的系统按钮（左上角的图标）可以将窗口内容隐藏，仅留下一个标题栏；CTRL+SHIFT+鼠标右键，或者CTRL+ALT+S键可以调出Snippets菜单；CTRL+ALT+Z键可以将鼠标移动到工具条上并使用L、M、R键（分别对应左、中、右键）进行操作，如果你的鼠标因为意外损坏而一时难以修复时，使用这个功能就能够很方便地从一定程度上替代鼠标的操作；将鼠标指针移动到桌面的右上角可以调出屏幕保护程序，很方便但也很容易“过敏”。

点击Next按钮可以进入特殊按键功能的设置。选择使用SHIFT按键清除大小写锁定；当在某一窗口中按住鼠标时可以将窗口最大化；当你在使用拨号网络时禁止屏幕保护程序的运行；当出现新的对话框时自动将鼠标移动到默认按钮上。有了这些基本设置，使用起Windows的时候就方便多了。

主要设置菜单可以通过按住CTRL键的同时在工具栏上点击右键来调出。可以在这里设置工具条的Look外观，包括按钮风格、边缘、水平/垂直放置、长度、始终保持在最上层等；也可以在Position中设置工具条的位置或还原到最后一次使用的位置；Close Bar可以用于关闭工具条，Quit Power Pro命令可以退出程序。而Configure命令则用于调出主要设置窗口。

Setup设置中，你可以给你的工具提示功能添加一些说明，同时还可以备份和恢复桌面上的图标及其它一些高级设置等；UGI Control设置中，你可以设定用户图形界面的一些详细参数，包括显示的分辨率、鼠标的敏感度等等；Command Lists设置中，你可以指定工具条和系统图标上的按钮功能，这点和前面介绍的相同；Key/Mouse设置中，可以指定一些鼠标操作或键盘热键的调用，这也是在前面介绍过的；Scheduler设置中，可以编辑自己的日程表，比如说在到达某一日期时就给出警告提示或执行某一操作等，可以用New命令来新建一个时间任务，只须在这里设置好任务的名称、执行时间和执行何种操作就行了；Timers定时器设置的作用和Scheduler基本一样，不同的是它只能在一天的某一固定时间起作用，不过你可以用它来启动、关闭或重置某一程序或操作，这样可以帮助你自动完成一些固定的操作（如备份、定时清理等）；Media媒体设置中，可以指定操作时播放的各种声音、墙纸背景和屏幕保护程序等；最后的Desktop桌面设置中，允许使用多达九个虚拟桌面，可以编辑这些桌面，而且必须为每个桌面设置好名称、初始列表和墙纸等，不过Power Pro的强项并不在虚拟桌面上，使用这项功能还不如使用其它的虚拟桌面管理工具。

Power Pro是一个共享软件，也就是说你必须花费$$$才能正式拥有它；不过它和其它的共享软件一样都提供试用期，而且没有任何功能上的限制，推荐你试试这个工具。注册或下载这个软件的网址是：http://www.inforamp.net/~crs2086/index.htm。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第5期\BBX下。

5.Katmai的性能表现

由于测试版Katmai既没锁主频也没有锁倍频，因此可以将其超频至Katmai-450、500来预测一下真正上市时的表现，并与现在的Pentium II-450的性能做一比较。从目前一些国外媒体所公布的测试数据来看，Katmai-450的性能与Pentium II-450基本相同，而Katmai-500则平均提高了8%，与预想的较为吻合。

正如上文所言，Katmai相对于Deschutes Pentium II的主要改进就是增加了KNI指令集，其内部结构较大的变化也是为KNI服务的。就如K6-2在没有使用3D Now！时与同频K6的性能相差无几一样，在没有支持KNI的环境下，Katmai的表现与同频的Pentium II相同。因此，对于KNI到底有多大效能，目前还没有一个比较客观的评测方法。不过从3D Now！的表现来看，我对KNI是充满信心的。

Katmai与Socket 370 Celeron（下）

北京 赵效民

6.Katmai系统与前景预测

由于Katmai除了在预设指令和内部结构上有所调整外，其余的设计与制造工艺（0.25微米）都和100MHz外频Deschutes Pentium II相同，因此Katmai-450的售价和Pentium II-450差不多，但肯定要贵一些。至于所使用的主板，目前的440BX芯片组（或同级的兼容芯片组）仍能满足要求。而较新的440GX芯片组主要是面向中高档服务器与工作站而设计，着重加强了多处理器协同工作性能并将最高内存容量增加到2G（可使用512M的内存模块），对于一般用户而言，没有使用的必要。目前使用440BX主板唯一要注意的是BIOS的升级，以便更好地为Katmai优化并与其配合。而最新推出的Slot 1主板也大都提供了支持它的BIOS。

谈到它的前景，肯定会让人想到它的对手K7。今年它们之间的竞争是Intel与AMD跨世纪较量的前奏。不过，由于我还没有得到K7系统的性能数据，所以很难下结论。但笔者觉得，使用200MHz外频的K7也许会在纯整数甚至纯浮点运算上占有优势，但若将KNI与3D Now！综合考虑在内，Katmai未必会输给K7，它们之间是有一争的。对于Katmai自身的前途，我个人认为它很可能是一个过渡性产品，就如同Deschutes Pentium II打开了100MHz外频的大门一样，Katmai将我们领入了KNI的世界。而为了避免再次出现上次推出MMX但久久没有人呼应的尴尬，Intel早在去年5月就与游戏厂商们建立了联系，因此可以说Intel为Katmai的流行已做好了准备工作，剩下的就看它的机遇了。

在它之后的产品，Intel早已计划好并将向133MHz外频进发，这就是预定于今年下半年推出代号为Coppermine的处理器，届时还会有全新的Intel 820芯片组（预计编号440JX）与之配合，它支持Rambus DRAM、4倍AGP、Ultra ATA/66、AMR音频/Modem局部总线以及IEEE1394传输界面，可以说是一个质的飞跃。到时Katmai将功成身退，把与K7较量的重任移交给Coppermine（不知到时市场的战况会变成怎样）。而且，应用于高端市场的Tanner处理器（Xeon的加强型，现已更名为Pentium III Xeon，预计今年上半年推出）也会采用KNI。因此，可以说Katmai是KNI的试金石，其历史地位将与P55C（即Pentium MMX）非常相象。

另外，首次加入的加密保安技术也将对其前景产生重大的影响。CPU内部加入固化的ID密码可以说是今后的一大发展方向，也是电子商务发展所需要的，但通过前文可知，要想实现关键则在于怎样处理好各方面的关系，而Katmai无疑是一次很好的尝试，它的实际表现将会影响到其后继产品在这方面的设计。

二、Socket 370 Celeron 对战 Sharptooth，力争低端市场

以前，人们习惯从产品价格与性能上将CPU市场分为两大领域。一个是以Intel产品为代表的高端市场，另一个则是以AMD、Cyrix、IDT的产品为代表的低端市场。但是，这种划分的方法现在已经不太适用了。随着K6的出现，低价格必定是低性能的理论已越来越站不住脚。虽然K6的性能与同频Pentium II相比仍有一定的差距，但若考虑它们之间的价格，显然更让人心动。的确，K6以低端产品的价钱提供了仅次于Pentium II的性能。而K6-2又借100MHz外频之东风乘胜追击，使低端市场越作越大，并逐渐威胁到了Intel的应得利润。

为此，Intel推出了Celeron。它是在Pentium II基础上做出必要简化之后的产品，任务就是全力阻击K6-2的进攻(Intel根本没有将M II与IDT的C6放在眼里)。第一代名为Covington的Celeron-266于98年4月16日上市(当时的K6发展到300)，由于简化过多，所以出师不利，后来的Celeron-300同样落得个惨淡收场。Intel从中吸取了教训，重新加入128Kb主频同速型L2 Cache。改进后的代号为Mendocino的Celeron-300A和Celeron-333于98年8月24日重上战场。由于内部集成128Kb L2 Cache，使Mendocino芯片的晶体管数量达到了900万(老的Celeron只有790万)，芯片面积也从原来的130.9mm²增大到153.9mm²，因此可以算是一种重新设计的CPU了。这次，Mendocino表现出色，以优秀的性能与超频能力受到DIY用户的广泛好评，立刻扼制住了K6-2的攻势。但AMD也早有防备，在K6-2基础上培养出的新一代杀手K6-3(代号Sharptooth)已整装待发，其主要的特征就是集成256Kb主频同速型L2 Cache，比Mendocino足足多了一倍。看来，新的一轮较量在所难免。而Socket 370 Celeron(下文简称S370)就是Intel一方为迎战Sharptooth而最新推出的武器。如何扼制比K6-2更强大的对手，是它所面临的巨大挑战，可以说它比Katmai的日子更不好过。

有关S370的计划，最早由Intel于98年6月份证实。在此之前，Intel通过长期的研究发现，不能将Celeron与系统成本进一步下降的根本原因在于Slot 1界面。其“怪异”的单边接触设计和封装形式使生产成本较高，不利于在低端市场竞争。而且，Intel也承认，Slot 1针对Socket 7并没有绝对的优势可言，当初更多的是想借助Slot 1的专利来封杀对手。与Slot 1相比，Socket处理器明显要小巧、简单许多，这也能从最终的成本上体现出来。所以，研制Socket版本的Celeron就显得越来越有必要了。

1.S370的基本特征

S370处理器已于1月4日正式推出，到本文发表时估计已经能在国内见到了，主频除了366MHz之外，还有300、333和400MHz三个型号。而且，366与400的Slot 1版本也同时上市。这与原先的安排大不一样，其中的Celeron-400原计划在4月份才上市，Intel提前推出估计是受到了来自K6-2 400与即将露面的K6-3的压力。但是，此次推出的Celeron-400仍使用66.6MHz外频(6倍频设计)，估计到133外频的Coppermine处理器上市时，才会转用100外频(早前有人指Slot 1版的Celeron-400将使用100外频，不知是真是假)。不过，只要不锁外频，它现在使用100外频肯定没有问题。S370使用的芯片结构与工艺(0.25微米)和原来的Mendocino完全一样。在整体外观上，乍一看它与早期的Pentium MMX黑金刚差不多。芯片表面为黑色，上面有淡白色“Intel Celeron”标志。虽然S370使用370针脚管设计，较Socket 7多了49针，但大小与Pentium MMX相比几乎差不多，只是针脚的最内圈与芯片距离较近罢了。至于为什么不采用Socket 7设计，Intel没有明确回答，业内人士估计Intel是想独树一帜，而且突然从Slot 1的387针减到321针，似乎在技术上也有一定的难度。除此之外，S370的内部结构与Mendocino完全相同，你可以把它看作是Mendocino的Socket版本(即采用PPGA封装)并提高主频的产物。今后，S370计划还将有433、466等型号，预计两者都还是66外频，分别为6.5与7倍频设计。

2.S370主板简介

你可以想象一下，如果将现有Slot 1主板上的Slot插槽换成PGA 370 Socket插座会是什么样子？这就是S370所使用的主板。其使用的芯片组完全可以与现有的Slot 1主板通用。而Intel公司除了目前的440LX、440EX、440BX芯片组之外，还专门为S370研制了440ZX芯片组。它是440BX的简化型，不支持双CPU，而且北桥芯片也将有两个版本，分别为FW82443ZX66和FW82443ZX100(南桥芯片与440BX相同)，前者只提供66MHz标准外频，而后者则提供了66/100MHz双外频。在其他方面，440ZX可最多支持4支PCI、2支ISA、1支AMR和两条DIMM，最高内存容量为512Mb。至于为什么要分为66与66/100两个版本，我认为是Intel的商业战略，事实上现有的440ZX/66就已经能支持100MHz甚至以上的外频了，只是目前的Celeron的标准外频是66MHz，所以Intel不想太过声张。事实上，在最近出品的440ZX主板上，已见不到66或100的标志，相信ZX100已经将ZX66“兼并”了。到今年年中，Intel

还将推出66/100双外频的Intel 810芯片组(之前代号Whitney),它主要的特点就是集成了i740显示芯片,而且不再支持ISA,并将PCI插槽数量减至3个(DIMM数量不变),其余与440ZX相同。由此可见,Intel主要是想将S370用于高度集成化的低价位PC。另外,由矽统(SiS)、威盛(VIA)和扬智(ALi)出品的Slot 1芯片组也都可以用于S370主板。

那么,市场对S370的反应如何呢?与另类Slot 1芯片组在诞生时很少有人问津相反,Socket 370主板在CPU还没有正式上市就已遍地开花。早在去年10月就已经有使用440ZX芯片组的Socket 370主板面世,看来主板厂商对S370的接受速度是出乎预料的快。可以说,只要是生产主板的公司都有Socket 370主板产品(本想列个细表,但至少需要4页的篇幅,所以作罢)。到98年12月,就已有超过30款Socket 370主板上市,所用芯片组包括了440LX、440BX、440ZX/66、440ZX/100、Apollo Pro 691和Apollo Pro 693。最高外频也达到了133MHz。在价格方面,也从600元(使用LX芯片组)到900多元(440BX)不等,与Slot 1主板相比,普遍便宜了许多,与Super 7主板的差距已很小了。

另外,技嘉(GIGABYTE)、华硕(ASUS)、捷邦(Jbond)及微星(MSI)公司还推出了Slot 1至Socket 370的转接卡,型号分别是GA-6R7、S370、JDC370和MS-6905,它们就好象将原来Celeron处理器上的芯片换成了一个PGA 370插座,你可以将S370直接安在转接卡上然后再插入Slot 1插槽,这样就可以在现有的Slot 1主板上使用S370了,对于那些想在高性能、超频稳定的Slot 1主板上使用S370不失为一个较好的解决方案。

3.S370的性能表现与前景预测

此次我们用S370-366的工程样品进行测试,没有锁定倍频数,但不能使用100外频×5.5的方式工作,此时无论是CPU芯片还是内部集成的L2 Cache都无法承受,但使用100外频×4.5的方式则没有任何问题。就实际的测试来看,S370-366最高只可超频至460MHz(外频83MHz)。而且,我们发现在使用440BX和440ZX芯片组的主板上,其性能要比使用440LX的主板稍好,但差距甚微。S370-366的总体性能较Celeron-333有微弱的提高,不过其浮点运算能力则提高不小。但是,与K6-2 350相比,S370-366的优势并不大。除了浮点性能一项外其余都输给了对手,然而其在100外频下的性能表现则相当出色。但由于锁定倍频(这是肯定的),在正式的产品中将只能使用5.5倍频。另外,到本文即将截稿(1月下旬)时,来自著名的Tom硬件网站的消息指出,正式的S370还锁住了外频!令其只能使用66MHz外频,即使将主板的外频调高也没用。对此,笔者没有证实,但也有用户反映S370-300和333是可以超频的。我想,如果Tom的消息是真的,那么Intel锁住的无疑将是Celeron-A在K6系列中所杀出的这条血路,因为Celeron-A最大的卖点就是由优秀的超频能力所带来的极高的性价比,而这也是人们对S370的期望。

锁频的阴影与更小的超频空间让人不由得担心它与K6-3之间的较量。要知道后者既使用100外频又内置256Kb主频同速型L2 Cache,再加上400MHz的起始主频,其性能肯定要高出K6-2 350不少,而且越来越走红的3D Now!指令集在3D游戏方面的作用也绝不可低估。因此,笔者认为如果真的是锁外频的话,S370的前景不容乐观,不过其相对于K6-3较低的价格可能会吸引一些财力有限的用户。

我个人认为,现在选择S370要三思而行,最好先看看有关文章的进一步报导再作决定。如果没有锁外频的话,应该选300的型号,它完全可以在100外频下稳定地工作。虽然100外频对处理器本身的影响不大,但对系统整体性能还是有影响的。可惜的是它与S370-333并不是Intel的重点,所以货不多,有意使用Socket 370的用户可要仔细寻找。

对于今后的S370,即使不锁外频,在锁定倍频数的情况下也将很难发挥100外频的优势且超频的空间更小,这无疑会丧失一批DIY用户,从而也必将影响其在市场中的处境。我个人觉得,这种局势要等到使用100外频的S370出现时才有可能改观,而使用66外频的S370也很可能是过渡性产品。

三、是龙兄虎弟还是难兄难弟?

毫无疑问,1999年CPU的市场风云将比1998年更为变幻莫测。通过本文的介绍与分析,你能感觉到代表Intel一方率先出场的Katmai与S370将面临严峻挑战。就技术本身而言,Katmai与S370都是Intel所重视的,前者的KNI指令与后者的Socket 370界面也更意味着它们是承上启下的关键产品,因此赋予它们的能力也相当不错,说它们是龙兄虎弟实不为过。但是,它们的对手似乎较自己的前辈变化更大。K7的200MHz外频,Sharptooth的256Kb主频同速型L2 Cache,都是非Intel CPU中的先例。因此,有人戏称这二位生不逢时,在“敌军”炮火最猛烈的时候露面,这多少让人感到有种难兄难弟的悲壮情怀。它们是保持Intel的王者本色,还是在对手面前英勇就义,就让最终的结果给我们答案吧。

Rio PMP300

北京尚进

不知不觉中，MP3已经伴我们走过将近两年的时间了。您的硬盘是否已经充斥着大量的MP3文件呢?而播放器呢?是在使用老牌播放器WinPlay、霸主Winamp，还是后起之秀SONIQUE或是Soritong player?但是不管用什么播放器，那都是必须运行在您的宝贝机器上的。倘若出门在外的时候像随身听一样欣赏接近CD音质的MP3音乐，除非您拥有一部笔记本电脑，否则那时您只能莫名兴叹了。这时您是否也会像笔者一样，期望哪个公司能够推出一部像随身听一样大(甚至更小)的MP3随身听?现在这已经不是梦想，著名的多媒体制造公司帝盟(DIAMOND)已经推出了便携式MP3数字音乐播放器——Rio PMP300。

早在去年年底，便听说有这么一款产品，但是一直以来都未见其上市。直到前些日子，才见到帝盟推出Rio。笔者有幸借到了一部Rio，打开有着鲜明的帝盟风格的包装，里面整整齐齐摆放着Rio PMP300的主机、耳机、数据传输电缆以及并口适配器。我小心翼翼地把仅仅只有烟盒般大小的Rio PMP300拿出来，放在手心。原来Rio PMP300竟是那样的轻，极COOL的造型配以黑色和银灰色。除了面板中间圆盘式的按钮上与一般随身听相同的播放(暂停)、停止、前进、后退几个，还有"RANDOM"、"REPEAT"、"A-B"、"MENU"、"EQ"和"INTRO"。与一般随身听所不同的是音量的调节不是通过电位器，而是真正的数字式调节。在Rio底端是电池舱门以及外置存储器的入口。这么"爽"的Rio使我不禁口水外流，擦干净口水后，准备开始安装。首先，Rio是通过数据传输电缆以及并口适配器与PC机相连的，不过您不用担心它会与您的打印机冲突，并口适配器的精巧设计可以使Rio与打印机共享并口。当传输电缆接好后，便可启动机器了。经过瘟98启动时的漫长等待后，我放入了Rio的配套光盘，光盘自动运行，在一段精彩的DIAMOND片头之后，我顺利安装上Rio Manager以及其所附带的MP3制作软件MusicMatch Jukebox(在安装的时候，它会询问你是否安装随带40兆的MP3，但是没有什么好听的歌曲)。

实际上，Rio Manager也并不单单是管理Rio的软件，它还是一个MP3的播放器，除此之外能够播放CD、MIDI和WAV。比较有趣的是它所能够播放的文件种类是通过plug-in(插件)实现的。不过Rio Manager的播放功能实在是不强，仅仅介绍了它对于Rio PMP的管理功能。启动Rio Manager，单击右侧的"MEM"按钮，则出现Rio PMP的存储器管理窗口。左边的按钮依次是"open"、"download"、"refresh""delete"、"initialize"以及内置、外置存储器的切换按钮，右边是当前内/外置存储器的播放列表。在列表中从左到右依次显示文件名、大小、日期、长度以及压缩频率和压缩位率。在列表的底下，显示当前存储器的剩余空间以及总的容量。单击open选择你想要加入的MP3文件，不过要注意的是Rio PMP300不能加入没有版权的MP3文件。顺便说一句，在Rio PMP300的说明书中，DIAMOND多媒体系统公司也再三提醒关于MP3的版权问题，这与去年年底美国唱片协会对帝盟的诉讼案是息息相关的。对于MP3的版权问题，我的观点是……扯远了。当选择了你想要打开的文件后，Rio Manager将自动将选定的文件上传到Rio PMP300中。Rio的传输速度很快，笔者将一首近4兆大小的《新世纪福音战士》主题曲《残酷天使的行动纲领》上传，仅仅用了28秒，也就是说每分钟的传输速度将达到8兆。32兆的内部存储器只用4分钟便可填满。有上传就应该有下载，但是不知是什么问题，"DOWNLOAD"按钮始终



是不能点击的，这一定是又与版权问题有关，帝盟公司为防止MP3的任意拷贝而不得不封闭DOWNLOAD按钮（啊!当活动硬盘的梦想破灭了）。要听的歌曲都上传后，就可以按Rio PMP300上面的“play”键播放了。不过Rio PMP300是无法自己设置播放的先后顺序的，只能通过Rio Manager设置。在存储器播放列表中显示的顺序即是实际播放时的顺序。此外所附带的MusicMatch Jukebox实在不是什么好用的播放压缩MP3工具，在此就不多作介绍了。

Rio PMP300中所附带的耳机的插头，以及机身的插座都是镀金的，这体现出作为多媒体之王的帝盟的一贯作风。笔者把耳机插好，戴上耳机，按下PLAY键，面板上部的液晶显示屏上面显示了“32MB”后，便开始按照Rio Manager中设置的顺序播放。这时，笔者手持Rio PMP300，表情严肃地快步冲进厕所，准备享受Rio PMP300所带来的不同凡响的高品质数字音乐……不过事实上Rio PMP300播放的效果与电脑上播放的效果相比略有不足，我认为不足就不足在耳机上。Rio PMP300所附带的耳机实在是略显单薄，如果换上一副SONY或AIWA的耳机，那效果绝对能够让你感动得鼻涕眼泪口水一起往下流（夸张了点）。不过帝盟也不是专业的音频生产厂家，我们也不能强求。由于使用数字式音量调节，声音通过调音器时绝对不会像一般随身听一样产生杂音。且更重要的一点是，Rio PMP300没有任何活动的部件，因此即使在强烈的震动时也能保证您收听纯净的音乐，而不会出现如CD一样的跳轨或像磁带随身听一样走音。

Rio PMP300上除一般的播放、停止等以外的各个按钮的作用请见下表：

VOL +/- 改变音量。

RANDOM 打开随机播放模式，在按一次即取消。

REPEAT 打开重复播放模式，按一下设置为该首歌曲重放，再按一次为最后一首播放完成后回到第一首重放，再按一次取消。

A - B 打开重放定位模式，可以选定某一段歌曲进行播放。按一次选定起始点，再按一次完成选段，再按一次取消。

MENU

监控内／外置存储器。按快进键可顺次察看一下状况：

1. 内置存储器的总量(Ti)
2. 外置存储器的总量(Te)
3. 内置存储器剩余的容量(Ri)
4. 外置存储器剩余的容量(Re)
5. Rio的版本号(不知能否像BIOS一样升级呢)

EQ



这个我想大家都知道吧。Rio中设置了4种EQ模式：

1. Normal 正常
2. Classic 适用于古典音乐
3. Jazz 适用于爵士音乐
4. Rock 适用于摇滚音乐

INTRO

曲目浏览功能只顺次播放每首歌曲的前10秒。

虽然有诸如耳机以及不能下载等问题，但Rio PMP300仍然“很是个东西”。不过2300元（32MB版本）这不菲的价格确实并非常人所能够接受的。想买Rio的朋友们还是再等等吧，上苍保佑听MP3的人民！！





互联网络首次研究

茶族　董超

书接上文，在有了IP地址和子网掩码以后，联网主机所须的第三个要素就是默认网关。默认网关就是前文提及的网关或叫路由器，它们的作用是通过寻址（即路由）并发送不同网络间的通信数据以帮助整个因特网络中的主机相互联系，算得上全心全意为人民服务。INTERNET（也可以说是所有TCP/IP网络）采用了这样一种路由模型：一般主机所须了解的唯一信息就是默认网关，当它与其它网络中的主机通信时，根本不管对方在哪儿（也许就在隔壁，也许万水千山），统统把地址发给默认网关，由它和其它网关相互协作。在密布全球的网络中找到一条路径，把信息送到目的地。也就是说路由工作基本上完全是由网关们完成的。

"那么网关是怎样在INTERNET中找到两台主机间信息通路的呢？"估计但凡有点好奇心的人都会问这个问题，不过……这还真没法用三言两语讲清楚，IP路由问题是INTERNET的核心问题之一，并且可以说，INTERNET能发展成为今天这样的全球性网络，很大程度上归功于网络工程师们为了这个问题的出色解决所做的卓越贡献。IP路由的基本解决方案主要是由通过区域性完备的路由信息构造任意两台主机之间路由的分布式算法（向量一距离算法和链接一状态算法），以及基本路由算法的网关信息传送协议（内部、外部网关协议和周界网关协议）两个部分组成。在这里没法介绍完整的寻址框架。实际上这才是INTERNET真正神奇和让人着迷的地方，如果将来哪天一不留神我出名了，就再写一份《互联网络深人研究》什么的，把这点真经抖落给大家。

说了半天，总算IP、子网掩码、默认网关都齐了，这下行了吧？首先说一句："行了！"从计算机角度讲必备条件都有了，可以开始工作。其次我再说句："……还差点儿。"除非你上网只用IP地址与外界交流，就是说大众软件站点是指202.96.44.235，新浪网则是168.160.224.103，微软是207.46.131.15，还有网易、雅虎、搜狐等等……，就因为还缺少一个非常关键的信息：域名服务器地址。

说起域名服务器，必须先谈域名，这是大家早已熟悉的东东，如果上网的话势必都要与域名打交道。域名，是互联网主机的另一种表示方法，是有别于数字式IP地址的文字表示方法。可以说域名是主机的别名。需要注意的是，第一，域名并不是必须的，IP地址大家都有，但客观情况是仅有少数独立申请过的才有域名，而大量联网的客户机（客户机算是主机中的平民百姓）是没有域名的。第二，域名与主机并不是一一对应的，一个站点有时会有多个域名，试试Ping一下popsoft.com.cn，www.popsoft.com.cn和ftp.popsoft.com.cn，看看都得到些什么结果。

不知大家想过没有，为什么这个别名要叫"域名"，"域"字是从哪儿来的呢？有一定规则吗？确实有且不能任意指定，一定要符合所谓"域"的层次结构，所以叫"域名"（域中之名）。

给主机起别名，有两种办法，第一种是给朋友起外号一样随便瞎起一个，"冷血"、"铁手"什么的。第二种则是INTERNET所采用的按照一定从属关系的命名。这种办法是首先在互联网络中建立一些域，叫做顶级域，比如COM（公司，指这个域里的计算机都是企业所有）、EDU（教育）、ORG（组织）、GOV（政府）、CN（中国）等等。再在这些域下面建立一些子域，以CN域为例，它下面有COM.CN（中国公司，这个域里的计算机都是中国的企业所有），EDU.CN（中国教育），叫做二级域。当然二级域下面还可以建立三级、四级域，以COM.CN这个二级域为例，它下面就有一个叫做POPSOFT.COM.CN（大众软件域，这个域里的

计算机都归中国大众软件杂志社所有）的三级域。

现在我们有了一棵象倒长着的大树一样的域系统了，所有主机不分男女老幼种族文化，没有的也就罢了，凡有域名的都从属于这棵大树某一层中的某一个域。microsoft.com是COM这个域里的一台主机，www.popsoft.com.cn属于域popsoft.com.cn，而ftp.popsoft.com.cn则是这个域中的另一台机器（嘿！大伙不知道注意到没有，其实这两种服务都是同一台计算机提供的，这也是域名系统不严格所致）。

域名结构中最让人讨厌的就是子域和域名无法区别的问题。前面我们刚提到popsoft.com.cn是个三级域，再往前我们还说过大众软件的站点叫popsoft.com.cn，这算怎么档子事儿，谁蒙谁呢你？！回答是：还真就是这么回事！首先，com.cn这个二级域下有一个子域叫popsoft.com.cn，其次，com.cn这个二级域下还有一台主机域名为popsoft.com.cn，一模一样。除非事先告诉你，不然你根本分辨不出popsoft.com.cn到底是指一台主机，一个子域还是二者都有（其实小生我还是有密技的，下期大伙就会看到）。

域名对人虽是提供了很大的方便，却多了重麻烦，计算机可是只认IP的，域名对它而言根本不能用来互相通信，所以当你指个域名叫它去找的时候，它要干的第一件事儿就是把这个域名变成对方的IP地址。这是怎样办到的呢？终于，我们又绕回到了原来的话题：域名服务器（DNS）。

域名服务器是网络中的一台提供域名服务的主机，它满脑子只有诸如“popsoft.com.cn的IP是202.96.44.235”之类的信息，当客户机向它询问一个域名所对应的IP地址时，它就会搜索自己的数据库中客户所须的信息条目，并把结果返回给用户。这个过程就是众所周知的“域名解析”，其中发出询问的客户机叫做解析器（RESOLVER），服务方还是叫做服务器（SERVER）。有趣的是DNS这个约定缩写被用来形容好几个不同的东西。Domain Name Service（域名服务）、Domain Name System（域名系统）以及Domain Name Server（域名服务器），到现在我也没弄清到底谁是李逵，谁是李鬼。

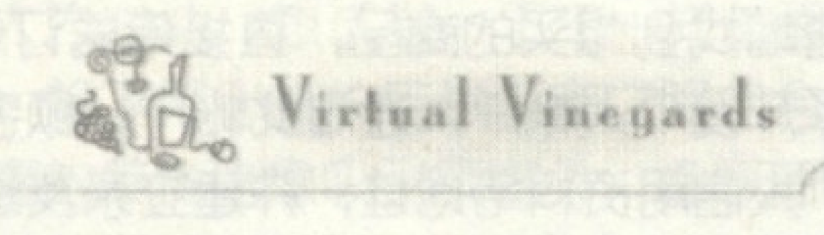
完整的域名服务是依照域名系统的分级而构造的分布式数据库服务，这里大致说两句，域名系统的分层决定了域名服务器系统也是分层的，每个域及以下各级子域都有自己的域名服务器（INTERNET规范推荐由至少一主一辅两台镜像服务器提供更高级别辖域中主机的名字解析请求，请注意，这里的意思不是说只有域名服务所管的主机发出的请求它才响应，要真是这样咱们这些没有域名因而不属于任何域的PC机就没人管了，这句话是说只有当解析请求是指向自己域中主机时域名服务器才会响应。呼……不知道大伙听明白了没有，我已经说得舌头打弯了。）除此之外，服务器各级之间存在协作关系，只要向任意一台DNS发出解析请求，不管所问的域名在哪儿，最后都能得到结果，当然前提是你问的域名确实存在。从这个角度看域名服务和路由服务是类似的，客户机只需知道一个就近的服务器地址，其它就不用操心了。

在第三期中介绍Net Scan Tools的Ping命令时曾提到，把域名解析为IP是有效的，但反过来逆向解析却不一定。现在大家明白为什么了吧？就是因为网络中存在着按照域名系统设计的域名服务器系统，却没有IP服务器这样的东西，逆向解析只能由DNS兼职来干，而且DNS没法做到逆向解析的有效迭代或递归操作，当然失效也就在所难免了。

OK，百事俱备，只欠东风了。认真的同志又开始好问不辍：“即然IP地址是由DHCP服务器分配给客户机的，那么向客户机通告子网掩码、默认网关和主、辅域名服务器的东风是谁呢？”哈哈！其实这东风还是DHCP服务器，在DHCP协议中有一个可选的区域，服务器可以将这些有用的信息放在里面一块儿发给客户机，这样客户机可以通过一次DHCP请求获得联网所须的完整参数列表，怎么样，现在大家明白“动态主机配置协议”不是白叫了吧？

这两次介绍了上网配置的一般道理和过程，如果现在回去再看一看Winipcfg（Win95/Win98下）和Ipconfig（WinNT下）的信息，就能发现我们又多认识好些东西，希望大家能自己理出思路，不然有时犯起糊涂，可别到时不分青红皂白就骂我哦！







虚拟葡萄园

——电子商务的成功范例

广西 阿东

鉴于国外Internet的发展以及电子商务的开展都比较早，有许多商业应用较为成熟，本文介绍的虚拟葡萄园（http://www.virtualvin.com/），不论在经营观念与具体操作上皆可供国内有意开拓电子商务领域的企业或个人借鉴。

由Net Content公司所设立的虚拟葡萄园(Virtual Vineyards)，是目前少数几家具有良好业绩与知名度的Internet行销网站。这个网站是由两位连襟兄弟Robert Olson与Peter Granoff于1994年联手创立的。虚拟葡萄园以销售葡萄酒与精致美食为主，由于其商品定位特殊，两位经营者又分别对Internet应用与酒类销售各具专才，不但能善用Internet与WWW提供客户服务，在商品的选择与促销上更有独到之处，加上丰富的美酒美食信息与设计亲切的网页，虚拟葡萄园的成功实非侥幸。

早在1994年，Net Content公司总裁Robert Olson即看好网络行销的发展潜力，并开始积极寻求合适的商品以便上网销售。在一次家庭聚会中，Olson无意间向他的妹夫Peter Granoff提起了这个构想，恰巧Peter Granoff是一位具有20年行销经验的葡萄酒商，两人在经过一番讨论后，决定在网络上开设一个专门销售葡萄酒的网站。

一般说来，葡萄酒的销售量与顾客所能获得的相关信息有极其密切的关系，当顾客上门选购葡萄酒时，如店家能提供较详细的信息，往往可有效刺激顾客的购买欲，成交的机率也较大。另外和一般商品比较起来，葡萄酒的销售渠道受地域性影响极大，一些地方性酒厂生产的美酒，由于产量少、跨区域行销成本高，大多只能在当地流通，一般消费者很难在传统的店面买到这些极具特色的美酒。

由于葡萄酒具有上述理性消费的行销需求与地域性明显的分销瓶颈，Olson与Granoff深信，上网行销葡萄酒，利用WWW的便利功能，能提供深度与多样化的商品信息，有助于提高顾客的购买率。另一方面，借助Internet的全球连线范围，可以将一些行销范围较小的地方性美酒卖给遍布全球的爱好者，潜在市场商机相当可观。

目前虚拟葡萄园所销售的商品可分为三大类，分别是葡萄酒、食品及礼品。葡萄酒是虚拟葡萄园的招牌主力产品，为了有别于一般以销售欧洲知名品牌葡萄酒为主的传统店面，虚拟葡萄园所贩售的葡萄酒是以小型酒厂所生产的优质美酒为主，其中虽也有少许知名的欧洲名酒，但最主要的商品还是美国加州地区小酒厂所生产的美酒。由于Granoff本人即是一位品酒专家，虚拟葡萄园的葡萄酒店(Wine Shop)专区中所销售的每种酒，均是Granoff本人一一筛选出来的酒国精品。

除了葡萄酒外，虚拟葡萄园从1995秋季起又针对上网买酒的顾客喜好，开始销售一些特殊的食品，由于反应良好，该站即从1996年7月起正式成立美食店(Food Store)专区，扩大销售的食品种类。目前所销售的食品，包括调味香醋、橄榄油、烘焙食品、腌制食品、巧克力、咖啡、茶等，此外还兼售一些精致的烹煮用具。

由于食品类商品的成功，鼓励了虚拟葡萄园不断针对顾客的消费喜好，开发新的销售商品。目前除了专卖葡萄酒的葡萄酒店与美食店专区外，还设立礼品店(Gift Shop)专区，销售各式美酒美食组合礼盒。除此之外，在这个礼品店专区中还设有随手带本书(Take a Book Alone)服务，销售精选的小说、书籍，以供喜欢阅读的顾客在饱餐美食之余，还能获得阅读的乐趣。

目前虚拟葡萄园中有超过80个以上的合作酒厂与47家合作食品厂商，提供约300种葡萄酒与约

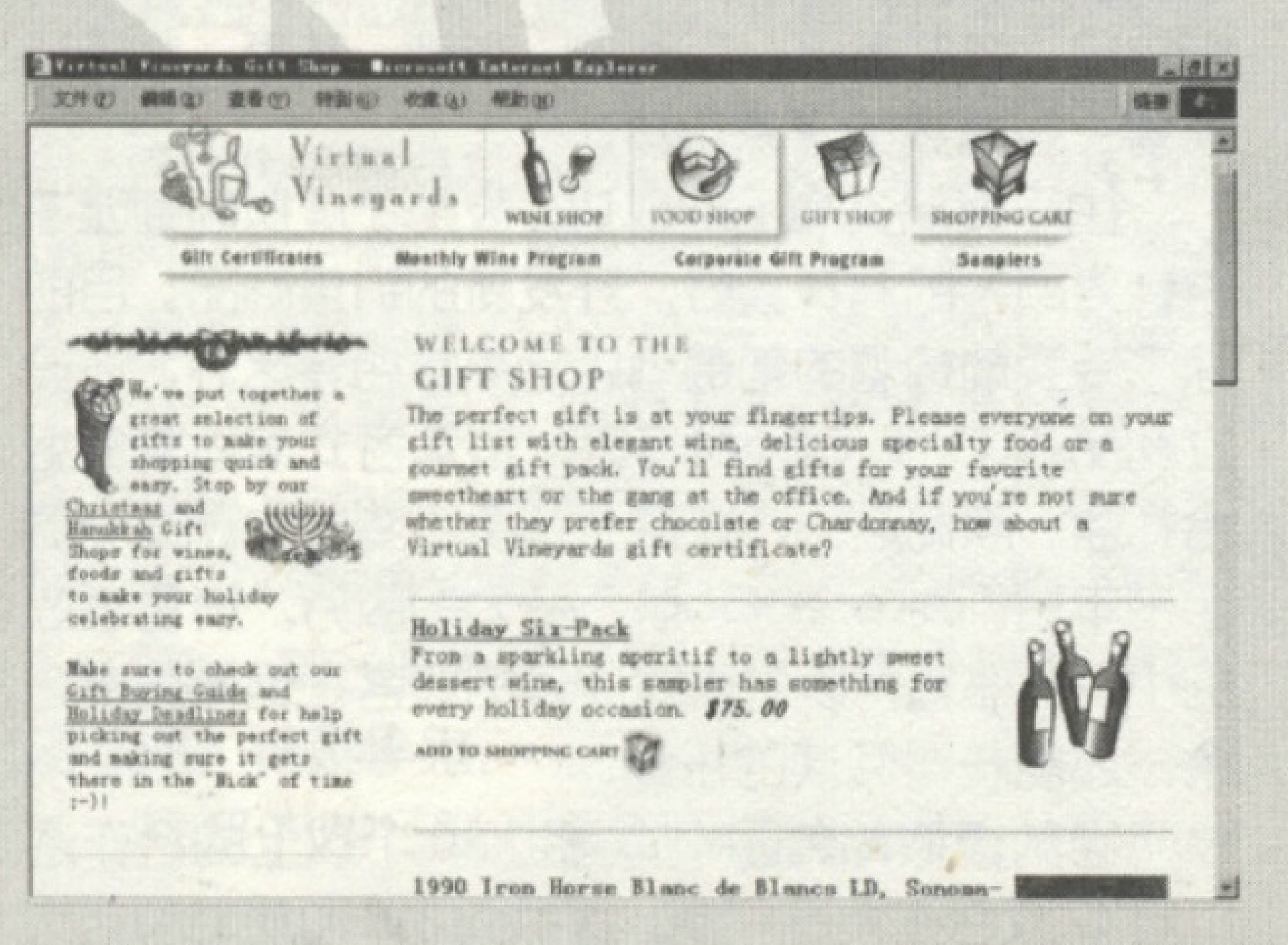
200项的美食。为了与一般贩售食品的传统超级市场或美食店有所区别，虚拟葡萄园特意选择与一些品质优良的小型厂商合作。过去，这些规模较小的酒商或食品商因受限于产品产量少、知名度低、行销预算不高，极难与一般大厂在市场上竞争，借助于虚拟葡萄园，这些小厂商得以通过Internet行销其产品，增加其销路。对消费者而言，这些在市面上买不到的美酒与美食，则是吸引他们来虚拟葡萄园消费的最大原因。

除了具吸引力的商品选项外，应众多消费者的要求，虚拟葡萄园还推出了许多组合样本商品(Samplers)，这些组合商品或是一些值得鉴赏的美酒，或是不同的美食组成。由于这类组合商品可以让消费者尝试少量、多样的口味，相当受欢迎，而对虚拟葡萄园而言，推出此类组合样本商品，同时也具有鼓励消费者尝试不同新产品的功效，对增加其销售业绩实有莫大助益。

另一项值得介绍的则是，每月美酒(Monthly Wine Program)服务。消费者可以从网页上选择每月想收到的葡萄酒种类(红酒或白酒)、瓶数(2、4或6瓶)及参加时段(3个月、半年或一年)，虚拟葡萄园便会按月寄送2至6瓶葡萄酒到顾客府上，是一种订阅美酒的长期行销方法。

另一项有效刺激顾客购买欲的设计是食谱集(Recipe Archive)，此项服务是以虚拟葡萄园提供的各项产品为主要材料，设计出各种精致的美食调理法，并建议搭配的美酒。另外，从虚拟葡萄园还可连结到美国专业品酒期刊《Wind & Sprits》，浏览当期精选的文章，借以提高顾客对葡萄酒的认识。

除了精心设计一些能凸显其商品特色的服务选项外，虚拟葡萄园也在网页内容与使用界面上，



花了相当大的心思。举例来说，提供产品一览表，让顾客可以快速地找到想买的商品，直接传送订单；顾客可以选择开设个人帐户，通过此帐户，顾客可以预先输入个人信用资料与地址，并建立亲友送礼名单，将经常要送礼的对象资料储存在其主机上，可方便消费者以较简捷的步骤订购商品。除此之外，还能查询以前订过的商品及寄送对象资料，作为订购的参考。

在付款方式上，目前虚拟葡萄园除了一般信用卡订购外，还接受CyberCash与CompuServe的电子钱包付款，多样化的付款方式，带给顾客更方便的购物空间。

经营模式分析

虚拟葡萄园的定位是线上葡萄酒销售商，要扮演好这样的角色，首要之务便是取得其上游供应商的信赖，使他们能安心地将所生产的产品交予虚拟葡萄园经销。虚拟葡萄园在创始初期，凭借Granoff从事葡萄酒销售并担任旧金山两家知名大酒店(Stanford Court及Sauqre One)的葡萄酒顾问多年的经验与人际关系，即号召了不少业者加入该网站的销售阵容；目前虽有不少与虚拟葡萄园合作的厂商自己也建立有网站，但他们仍愿意与虚拟葡萄园合作，其主要的原因便是着眼于虚拟葡萄园所提供的全方位网络行销策略。通过虚拟葡萄园，供应商不但不必费心面对他们原本不熟悉的网络技术，还可通过Granoff策划的各种促销活动与信息提高其销售业绩。

对消费者而言，虚拟葡萄园中的关键性吸引力要算是Granoff领衔的美食顾问团，目前虚拟葡萄园中除了Granoff，还加入另一位品酒大师Tim Gaiser与美食专家Michael Regina，由他们联手提供了许多深度与趣味兼具的美食评论信息，使得来到虚拟葡萄园的每一位顾客很难不被这些信息所吸引，从而愿意尝试订购其产品。

除了从网站上可看到许多美食信息外，消费者还可以选择收到该网站不定期发出的Email美食期刊。虚拟葡萄园的美食信息到底有多用心？以一项许多人乍听之下会很不以为然的商品－－面包为例，虚拟葡萄园便洋洋洒洒地列举了七大理由，告诉消费者为什么要大费周折地通过Internet订购被认为到处都买得到的面包，这些理由包括使用的面粉、水、盐、发酵过程、揉面成型、烘焙与大师

级的面包师等。看完这篇介绍，相信应有不少消费者大为心动，想试尝一下不一样的面包!

除了用心维护与供应商之间的合作关系，利用丰富的美食信息吸引顾客外，虚拟葡萄园也积极利用媒体的宣传力量，以塑造其品牌形象。成立于1994年的虚拟葡萄园算是少数几家网络行销的先驱，许多人均对其经营之道感到莫大的兴趣，两位创始人Robert Olson与Peter Granoff从成立之初，即十分积极地提供其成功的故事供媒体转载，使得虚拟葡萄园被大众肯定为网络行销的成功实例。此一成功形象与其品牌紧密结合，也成为虚拟葡萄园一项极为成功的行销手法。

从其产品范围的趋势来看，虚拟葡萄园未来的发展方向将是顾客需求导向。由于虚拟葡萄园所吸引的顾客群属于注重生活品质、讲求精致美食的消费者，针对此类客户需求不断推出新的商品与服务，将是虚拟葡萄园未来发展的重点，此点可从该网站由提供葡萄酒开始，陆续增设其他食品、烹调餐具、休闲书籍等商品做法，即可知其用心所在。

此外，国际市场也是虚拟葡萄园进取的目标。目前，在虚拟葡萄园的总收入中，海外(美国以外)市场收入的比例还不到10%，看好今后国际市场的发展潜力，该网站将提供更多可吸引国际顾客的信息内容，其中以日本及华人市场最为看好，目前虚拟葡萄园已建置有日文版及中文版的内容，以期能吸引日本及华人客户上网消费。

值得学习与借鉴的地方

除了前述的经营观念与做法之外，虚拟葡萄园成立4年来，也从经营过程中获得了不少的宝贵心得，这些心得正可供国内有心规划类似服务的企业或个人参考：

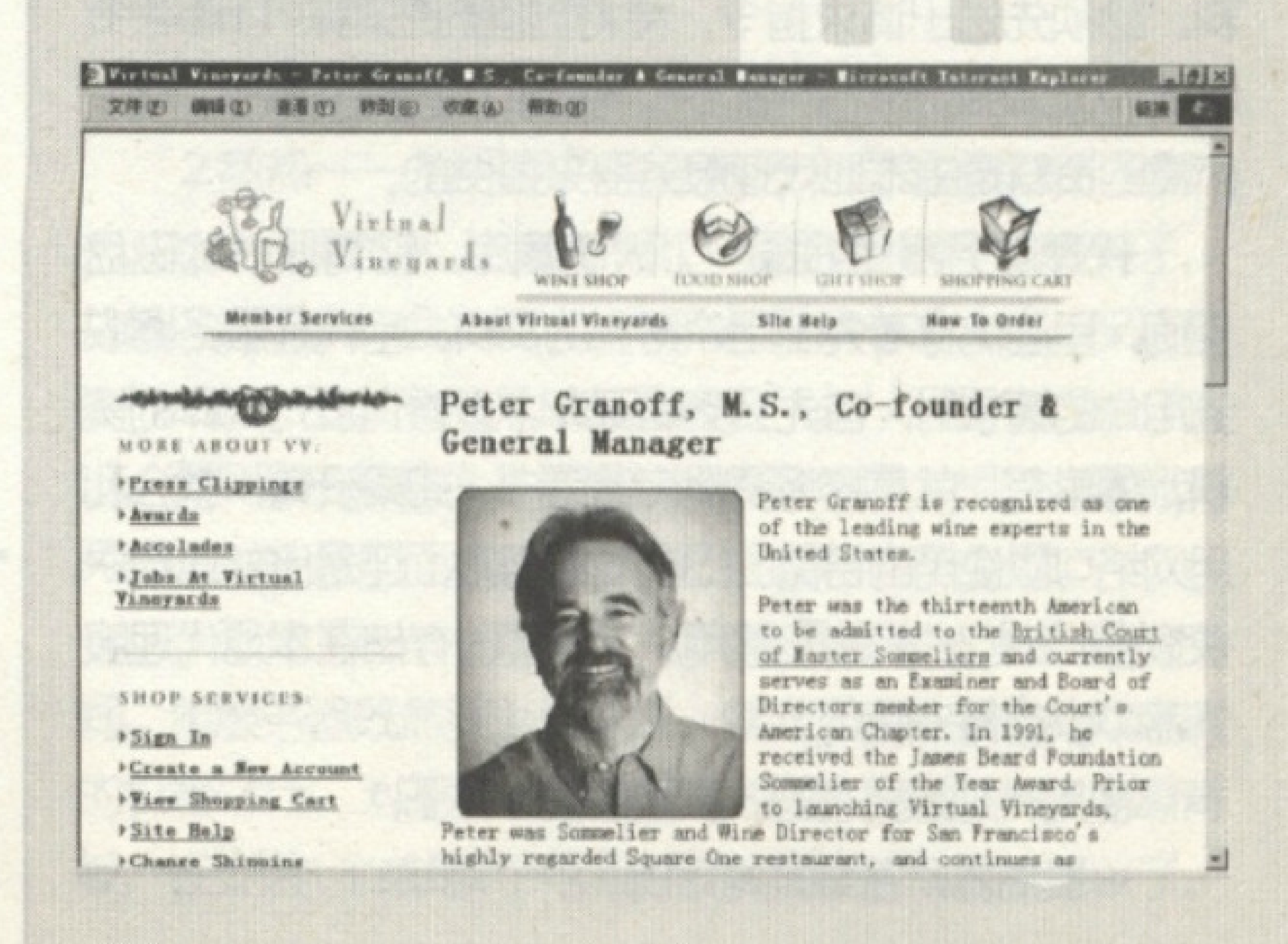
●要经营一个成功的网络行销站点，光凭出色的文字与艳丽的图片是不够的；虚拟葡萄园从商品定位、行销策略、网页内容的呈现与订购界面，无一不是预先针对其目标客户的特性与需求精心规划的，这份用心才是该网站成功的主要因素。

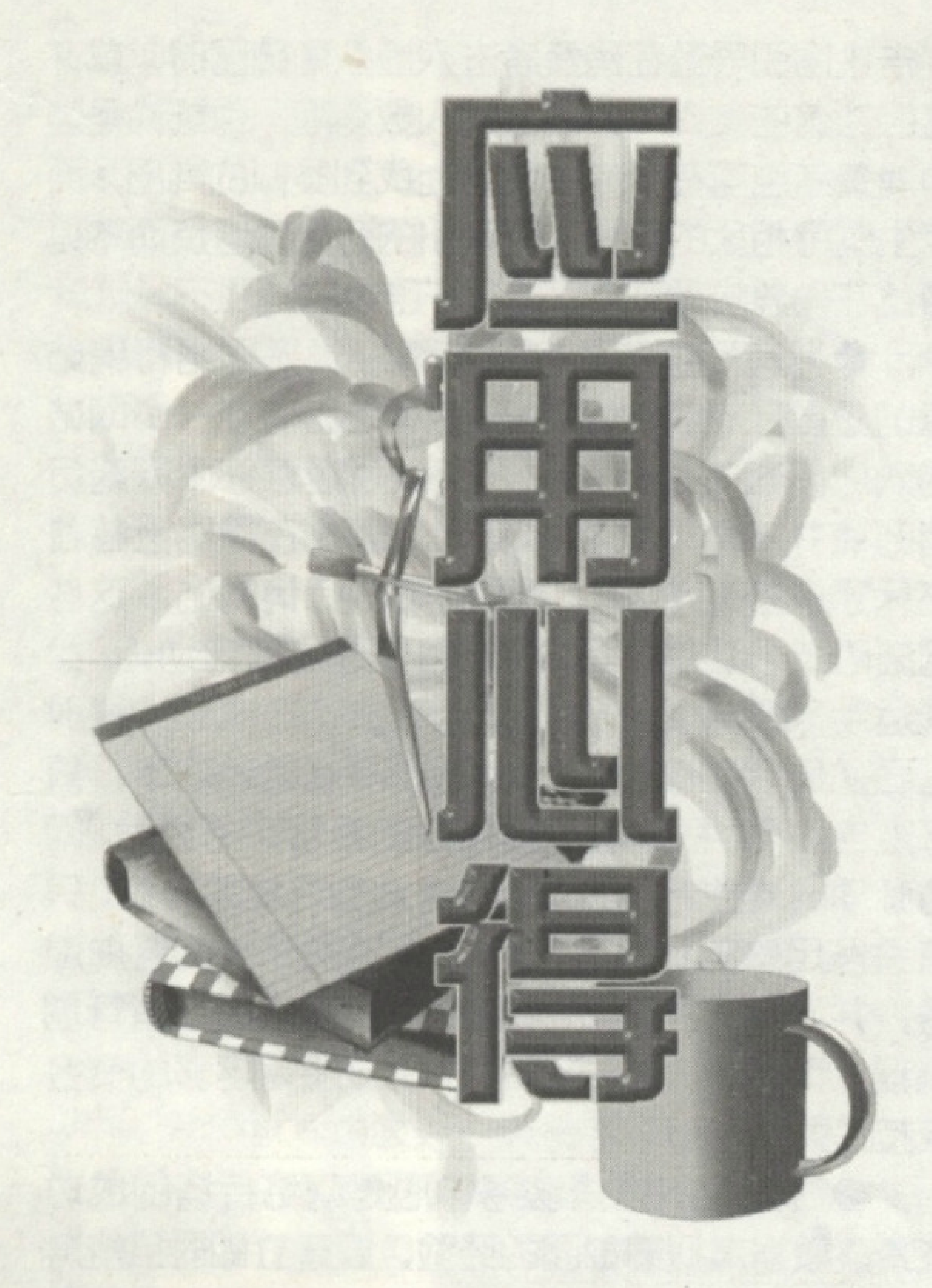
●刊登网络广告是一般网络行销站点常用的宣传手法，虚拟葡萄园也尝试以此手法推销他们的服务。一般人常以为，选择相关主题的网站刊登广告，远比在一般性主题(如新闻、网络资源索引)的网站刊登广告有效。然而，根据虚拟葡萄园的实际经验，当他们在一些美食网站上刊登看板(Banner)广告企图引导潜在消费者进入虚拟葡萄园时，或许是因为这些美食网站的上网人数有限，也或许是因为消费者也可在原先的网站上找到类似的商品，而产生同行相斥的现象，所吸引的有效顾客反而不见得比在一般主题网站刊登的广告来得多。

●拥有足够的资金是持续经营好网络行销站点的必要条件之一。由于在网络上创立一个网站的入门门槛不高，许多人误以为经营一个网络行销站点并不需要太多的资本，因此在网络上往往充斥了许多低成本、功能简陋的行销网站，这些网站因技术功能不足，无法将处理流程自动化，必须运用大量人工处理订单与交货，在成立一段时间后，即会面临瓶颈，且无法降低营运成本，只好宣告倒闭。根据虚拟葡萄园的经营实务经验，网站必须随着业务的扩大，随时准备好技术升级，只有具备足够的技术功能，才能提供完善的客户服务，并与众多的商品供应商建立流畅的运销管制流程，而技术升级的背后往往必须有足够的资金支持。

●高效率的客户服务中心是网络行销的成功要素。根据虚拟葡萄园的经验，要建立即时且能满足客户需求的客户服务，必须有足够的技术支持与长时间的细心规划。

●具备完善的浏览界面，能够让顾客按照自身的需求来浏览网页，是网络行销站台博取客户好感的第一步。虚拟葡萄园在界面上的设计力求简洁、亲切，并优先考虑顾客的需求，如采用以彩色线条为主的精简美工插图，使得顾客不必苦等大量图形文件传输；分别针对第一次上站、想快速查看完整商品、想快速完成订购程序的顾客设计不同的浏览渠道，对于带动潜在顾客上站浏览与消费确具有莫大助益。





如何提高上网浏览信息的速度

北京 汪双龙

160信息网新先导视讯台自开通以来，受到了广大用户的欢迎。但有一个问题，就是上网拥挤，浏览信息速度慢。为了解决这个问题，用户可以使用该信息网上的代理服务器（Proxy Server），用代理服务器可以提高浏览信息的速度。

什么是代理服务器?

通常用户使用WWW 浏览器要从远端的站点取资料，必须先送出请求指令，待得到回应后再一个bit一个bit地从远段端站点传送回来。使用代理服务器后，用户所需的资料是由本地代理服务器来提供的。

代理服务器就好像一个大储藏库，它有很大的磁盘空间，里面储存着先前用户得到的资料，当代理服务器收到用户的请求时，首先会到储藏库中查看有没有同样的资料，如果有，就直接将资料传给用户，如果没有，就会利用网络可以使用的带宽（即使网络阻塞，还是比普通用户快很多）取回资料转发给用户，并同时存储在本地代理服务器中以备将来使用。

使用代理服务器后，真的会比较快吗?

一般而言，答案是肯定的。

不过设置上，千万不要将代理服务器的地址和端口搞错，不然会找不到站点。

代理服务器的地址：proxy.160.net.cn 端口：80

只限北京地区用户上网号码：1601118，用户名：160 密码：160

使用代理服务器的设定方法:

1.请选择您所使用的浏览器版本，一步步设置:

(1) Netscape 4.0英文版

选择Manual Proxy Configuration并按下View按钮，在HTTP/FTP/Gopher：中填上proxy.160.net.cn，在相对的Prot：填上80数值。

(2) Netscape 3.0 英文版

在MENU选项中选择Options==>>Network Preferences ==>>选择Manual

Proxy Configuration 并按下View按钮，在HTTP Proxy:空格中填上

proxy.160.net.cn地址，同时在Port：填上80数值。

(3) Internet Explorer 4.0 中文版

在桌面上选择The Internet图标，按鼠标右键==>>属性==>>连接==>>选中“通过代理服务器访问Internet” ==>>在地址空格中填上proxy.160.net.cn地址，同时在端口空格中填上80数值。

(4) Internet Explorer 5.0 中文版

在桌面上选择Internet Explorer图标，按鼠标右键==>>属性==>>连接==>>设置==>>选中“使用代理服务器” ==>>在地址空格中填上proxy.160.net.cn地址，同时在端口空格中填上80数值。

2.接下呢？……接下来就大功告成了！就这么简单。

高端服务器选购经验谈

北京 庞大

现如今高档的服务器越来越普及，它的选购同普通的家用机有很大的不同，笔者现将下列经验写出供大家参考。

一、RAID卡

如果组装的电脑是作为高端服务器使用，RAID系统是要配备的。最初的RAID系统是为应用数据库应用而设计的，因为当使用多个硬盘时，数据在硬盘上的组织方式会有很多种，这就给数据库软件的开发带来了麻烦（数据库软件最终决定把什么数据写到硬盘上的哪一个扇区），

为解决这个问题，业界制定了RAID（Redundant Array of Independent Disks）标准，它包含0到5六个级别，0最低、5最高。RAID有三大特性：它是一系列被操作系统认做同一逻辑硬盘的独立物理硬盘驱动器；数据在这一系列硬盘中交叉分区放置；冗余的存储空间用来存放奇偶信息，这些信息当硬盘出错时可以将数据恢复（所以又叫冗余备份系统）。

电脑采用RAID后有三点好处：

1.提高硬盘速度。这个速度不是指某一张硬盘的速度，而是整个硬盘系统的速度，基本原理就是一块硬盘的持续速率虽然不高（与突发速率相比），但突发速率是很高的，RAID可以充分利用这一点，在存储数据时，RAID会自动地把数据按照一定的方式分布存储在不同的物理硬盘上，这样在读取数据时不断地从不同的物理硬盘上读取一块一块的小块数据，充分利用了硬盘突发速率高的特性，从整体上提高整个硬盘系统的速度。

2.冗余备份。这是RAID的一个非常重要的用途，因为服务器一个重要的要求就是数据不能够出错，这就需要有冗余备份系统，而RAID在设计时就考虑了这个问题。

3.热拔插。Internet服务器有两个要求，一是24小时运行，不能关机掉电；二是硬盘的可扩充性。这就决定了扩充硬盘时，硬盘的拔插是在服务器加电情况下进行的。热拔插会带来一系列的问题，比如电气性能、盘符等，这些在支持热拔插的硬盘和RAID中得到了解决。

二、网卡

如果想让电脑能够有效的对外提供服务就必须有和外界进行交互的手段，这个就是网络设备。不论一台电脑有多快，如果不能通过网卡充分发挥它的能力，那就是在浪费资源。网卡分为10M和100M等几种，接口又有ISA和PCI两种。推荐使用Intel 100M（8461）的PCI网卡（600元），名牌的产品可以确保较高的传输速率和在长时间满负荷工作不发生故障。如果这块网卡还能够支持网络唤醒（华硕P2B-DS主板支持这种功能），更可以实现对电脑的远程管理。

一块100M的网卡每秒的传输量是100M位，最大传输量大约是12兆/秒，而一块Viking II硬盘的持续传输速率是13.5兆/秒，两者基本相当。但是如果硬盘系统使用了RAID卡，硬盘的持续传输速率大大提高，只使用一块100M网卡就不太合适了。这时候有两种解决方案：一种是使用比100M更大传输速度的网卡，这种方法不太现实，成本提升太多；另一种方案就是使用多块网卡，将用户分为几组，每一组用户都连接在某一块网卡上，各组用户之间是独立的。

三、电源

两年前，配置一台PC机时，机箱与电源是不需要费心考虑的问题，因为似乎是个机箱与电源就可以。然而随着PC各个部件的发展，机箱和电源都成了必须专门考虑的问题。

市场上流通的很多低档机箱的电源很多都不过关，说是250瓦的电源，实际在满负荷工作时的有效供电连200瓦都达不到，而现在的PC机里面带两个硬盘、插4到5块卡是很正常的事情，再加上Pentium II的巨大功耗……基于以上的考虑，我们在配置自己的PC机时应当对电源问题专门考虑，一般通行的做法有二：一是买一套高品质的机箱+电源，比如保利得机箱+保利得电源、佳利机箱+佳利电源，保证机箱与电源系统是绝对可靠的；二是可以买一个普通机箱，再配一个好电源，一般加几十到一百块钱就可以了。

对于一般的PC机来说，有一个真正的250瓦电源就够了，那么对于服务器来讲又怎样呢？作为服务器，硬盘必须具有很高的可扩充性，可以在需要的时候，随时添加新的硬盘设备，在电源上必须为硬盘的扩充留有余地。而且由于服务器是长时间连续运行，所以散热是一个必须考虑的问题，在一般的服务器机箱中，都会留有至少4个散热风扇的架子，这些虽然与CPU的耗电没法比，但也必须考虑。所以可以使用双300瓦电源并接的做法（包括共地设备和双联开关），然后一起对主板、CPU、硬盘、风扇等所有的东西供电。

四、机箱

很多时候，机箱和电源是一起考虑的，比如扩展性问题。要扩充硬盘，第一要有足够的电源供电，第二要有足够的机箱空间让你去放那么多的硬盘。在机箱方面，需要考虑的问题主要有以下3个：

1.扩展空间——主要是为了硬盘扩展而用。

2.散热——服务器机箱在散热方面都是有专门设计的，比如在侧面板上有散热孔，里面提供N个风扇架子，并且仔细观察你会发现它的气流也是精心设计的，保证整体气流的一致，一般是从前面板吸气，从后面电源部分流出，而侧面的散热孔主要是给硬盘散热用（相应位置都有风扇），并且前面板的吸气孔后面都衬有防尘网。

3.双电源——一般的PC机箱只提供一个电源的空间，单服务器既然要上双电源，就必须有能够支持双电源的机箱才行，对于支持双电源的机箱，要提供2块电源背板，在安装1个或是2个电源时安装相应的背板就可以了。



编者按：自从今年改版以来，我们收到了许多读者来信，表扬的有、批评的也不少；在前几期我们刊登了《半月刊大家谈》的文章，主要是反映了杂志设置上的方方面面，本期我们就读者来信中关于杂志文章的各种意见汇集成文，以供争鸣。当然，下文中读者的各种言论并不代表杂志社的意见，而且我们希望读者在来信时，对作者尽量不要使用人身攻击性的词语，本着对文不对人的态度参加讨论。

湖北 盛威：最近被贵刊二月份上半期中的一篇文章《中国电脑业的怪圈之"自由撰稿人"》所打动，引起了我的共鸣，觉得我应该拿起笔来谈谈自己对贵刊的意见了。

我非常赞同一兵的意见，他披露这种不良风气完全是天经地义的，只要是一个真正的文人，看到这种现象，都会大胆揭露的。一兵无须向那些喜欢对号入座之人表示歉意。以《古墓丽影III》来说吧，通篇是冗长的记叙，没有多少生动的描写，给我的感觉像是小学生在记流水帐一样，而且文中的空间转换之快真可以和卡卡罗特的瞬间移动相媲美，使我对作者大脑的三维处理能力佩服得五体投地。

北京二中 高三一人：对于《中国电脑业的怪圈之"自由撰稿人"》中提出的几个问题：

1.投稿只为钱。"投稿"这件事的初衷不是为了钱，钱是促进投稿热情的工具。但现在这世道"只为钱"的撰稿人的大面积存在就像盗版的存在一样，很正常，是由现状（穷）决定的。

2."一兵"此人虚伪。其实"一兵"此人虚不虚伪我也不爱理他，但他的行为影响了中国游戏业的发展，我就窝火。文中说："实际上，中国电脑撰稿界的'作家们'能做到'创作'和研究的少之又少，坚持自己的风格和方向更是凤毛麟角。"这叫做"贼喊捉贼"。去年的增刊上有一篇他写的《三国风云——三国题材游戏杂谈》，我看完险些呕血而死。这人把三国游戏完全禁锢在了光荣的套路之内，毫无自己的见解，只是把光荣对于三国的理解的表面进行了一次系统的规划。三国的内涵日本人是无法领会的。中国人的行为只有中国人的思维方式才能察觉到其本身最初的动机。

以后登稿请多留心一下，这期上的《自由撰稿人》还可算得上是思想上的一次警示吧。（不管作者自己，他对游戏界是有其积极意义的。）

大连 何勇：从本刊1999年第3期中，读到了一篇关于"自由撰稿人"的文章，在这儿想谈谈本人的看法。

文中提到"撰稿者没有意识到书面表达与口头表达的区别"，说得露骨点就是说有些笔者在文中加了些幽默成分，想必被误认为"搞笑"了吧！其实，"搞笑"也并非不好啊！笔者这样做无外乎是想引起读者兴趣，缩短同读者的短离，就如同谈话一样，在轻轻松松的聊天中学知识不是很好吗？！就如很多导演都要在剧情中加一些虚构内容和夸张的创作技术来吸引观众，道理是一样的呀！如果真的要说这些撰稿人不负责任，敷衍了事的话，还不如说是众杂志社，众编的问题呢。毕竟那些"烂稿"是他们给机会发表出来的呀！

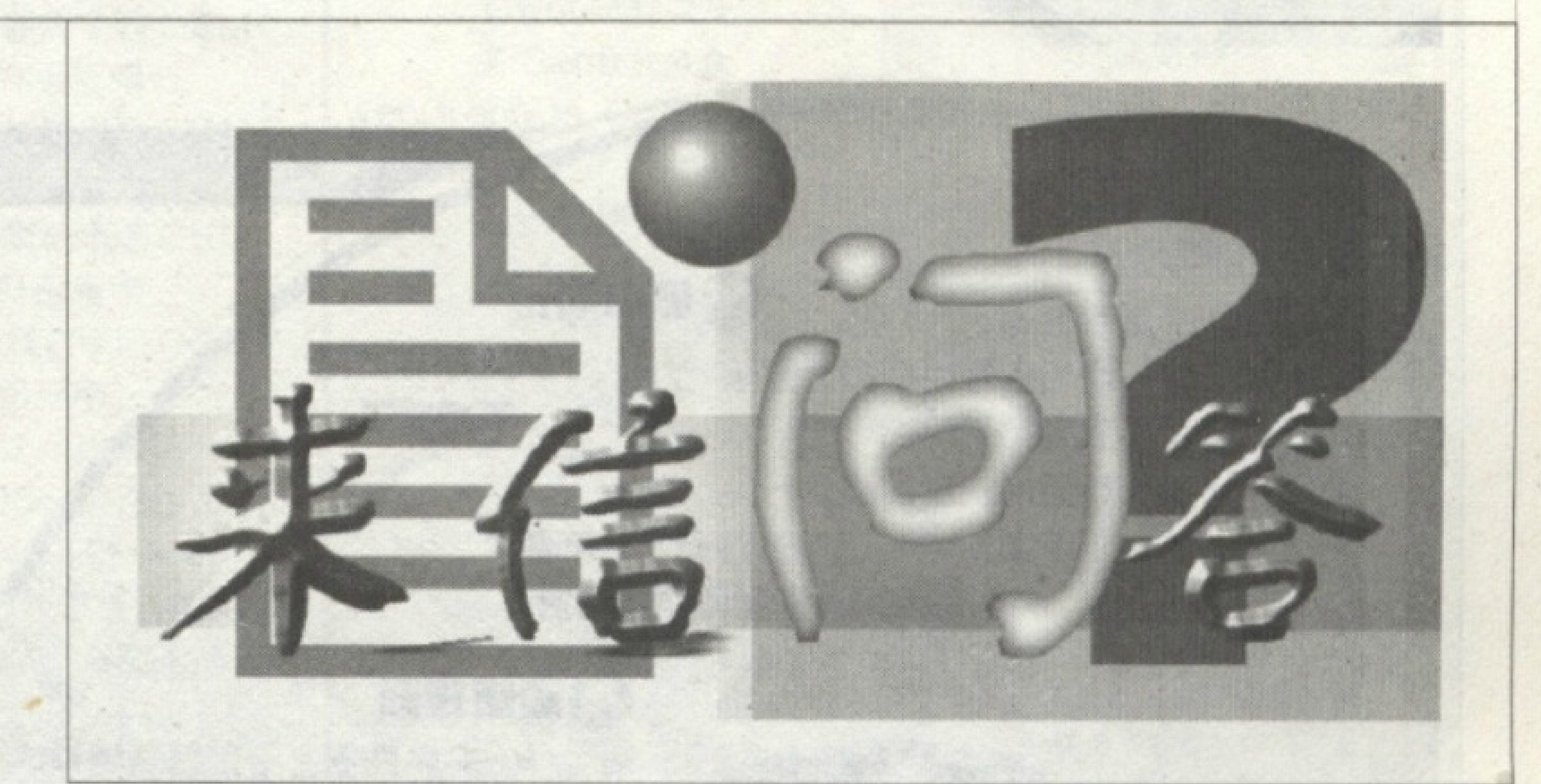
自由撰稿人，所谓"自由"，是指不受年龄、学历、职业所限，随时随地、随心所欲地发表一些"自以为是"的对于电脑的见解，至于文笔如何，就属个人水平问题了；而真正选材与否，还得看各众编们的"眼力"嘛！

上海 戴敏：以前写信总是很积极，一提笔至少也得千儿八百个字，最近双月刊又扩编《读编往来》一栏，自以为多少可以跑上去一些，可一个多月下来，我的问题与建议丝毫未见其中，我可真是"等到花儿也谢了。"不论出于何种原因，我想我暂不会再大肆挥扬我的笔墨了，一是为了减轻你们的负担，二是为了节约纸张，以此间接减缓森林砍伐速度，恢复生态平衡（略有夸张）。临别前，最后再提个意见，《12月半月刊试刊》中那篇三国群英传文章，那位在232年才统一全国的作者，编了一大通"屁话"欺骗读者，说实话，这文章给小学生看还差不多，但话说回来，贵刊绝大多数编者水平还是不错的，五个手指伸出来还有长短，我相信读者会体谅你们的。

南京 洪玉海：《大众软件》原来在前面会有几篇详细介绍硬件或实用软件的文章，现在呢，"专题综述"在我们班没人看，我也只在时间多的时候看一看。"实用软件"里面大部分的软件对我们来说没用，有的我连听说也没听说过，就拿1月份下的那期来说吧，《讲谈FRONTPAGE98（上）》，《汉神词海》，《单词拼写小神童》这三篇我们年级也没人看过，后面两篇只有我才看。"网络时代"办得对我们班上那些才上网的小虫们一点帮助也没有，全是大虫们和飞虫们的天书。"缤纷长廊"里的东西应该在其它栏目里，就是披着"缤纷长廊"皮的广告，"问题交流"中可用的东西太少。

北京 穆璋：杂志内容越办越“专业”化，与“大众”二字有离婚趋向，可以说，现在《大众软件》的前半本都看不懂。造成如此状况的主要原因恐怕是由于杂志过多地加入了网络和更专业的东西，据我所知，在我们大陆，上网的人少之又少，就我个人身边来说，几百名学生中据我所知，只有一两人上网，还是由于父母工作关系造成的。

大连 MAVS MAN：《古墓丽影III》这样的游戏却像连载小说一样斩为三截，害得不少玩者（还不算家），不得不另寻它刊。就连《生死之间II》也不放过，在下边看边玩，正在兴头上时（被卡在第三关，别笑！）却突然出来一句“下转插十四”，顿觉头上有一盆凉水浇下来，把我从太空之中又拉回了床上。



自从3月初《心跳回忆背景设定》光盘（附赠《心跳回忆》中文简体版）上市以来，咨询的电话、Email、信件一直络绎不决，现挑选出有代表性的问题，由负责此项工作的编辑做了系统的回答，你要是也有相关的问题可要仔细看哟。

周亮：大众软件的各位朋友，您们好！非常感谢您们能够为中国的游戏迷们带来心跳回忆这个经典游戏，为表示感谢，小生现献上自制心跳壁纸一张，请笑纳。本人居住在上海,现上海各书报摊《心跳回忆背景设定集》大部分都已售完，如此销售趋势已经可以压倒盗版软件，望贵杂志社多出类似的光盘产品。另外，请问一下是否有移植其他心跳回忆游戏的计划？如果有请尽早告知在下,如果没有,在下现提出一个建议，希望可以早日引进《心跳回忆——个人收藏》、《心跳回忆精选集——藤崎诗织》、《心跳回忆宝石箱》、《心跳回忆便当箱》、《心跳回忆绘具箱》、《心跳回忆惊喜箱》和CD,相信能像《心跳回忆》一样热销。小生静候佳音。

答：谢谢您提供的壁纸，后续产品我们会考虑陆续代理的。《心跳回忆——个人收藏》和《心跳回忆精选集——藤崎诗织》恐怕现在没有可能，因为那是PS和SS上的，不过其中的一部分内容，我们已经收录到《心跳回忆背景设定》中了。

读者：我在使用《心跳回忆》时系统报告缺少DDRAW.DLL等程序，无法启动！

答：请您先安装《心跳回忆》光盘REDIST目录下提供的DirectX 5.0。另外需要注意的是，由于《心跳回忆》是在DirectX 5.0系统下测试通过的，所以如果您安装的是DirectX 6.0或以上版本是否会出现未知错误，尚不能肯定。

VILLEN：《心跳回忆》片头动画没有图像。在播放片头动画时，屏幕上方显示“视频无法使用，找不到‘VIDS：CVID’解压缩程序”，是不是我缺少什么多媒体组件啊？

答：这主要是AVI的不同版本（压缩算法不同）造成的。您可能是缺少部分Windows 9X默认应该安装的视频驱动程序，请您重新安装Windows 9X的多媒体驱动部分。

Shawn：最近我买了一套《心跳回忆》，但在第二年的1月1号，去神社参拜后要去抽签，可一到这时，该显示图画的地方就黑了，但对话框还在，然后就没动静了，但也没死机，试了几次都这样，希望能早日得到答复，谢谢！并且游戏的速度很慢。

答：这个问题可能是游戏和您的系统发生了冲突，我们已经进行了测试，在程序上没有问题。建议您重新安装我们光盘提供的DirectX 5.0并关掉没有用的程序。如果还有问题，建议您拷贝出该进度后换一台计算机运行，在玩过这段情节后，再将当前进度拷回原机器。建议您将显示模式设置为640×480或800×600的16位色，过低会导致游戏不正常，过高会影响游戏速度。

读者：我在玩《心跳回忆》时出现大量的乱码，文字全部不是简体中文，怎么办？

答：建议您关掉无关的应用程序，并确定Windows 9X注册信息中的语言模式设定为简体中文(代码：086)。如果还有问题，建议您重新安装Windows 9X。

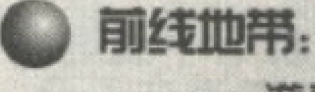
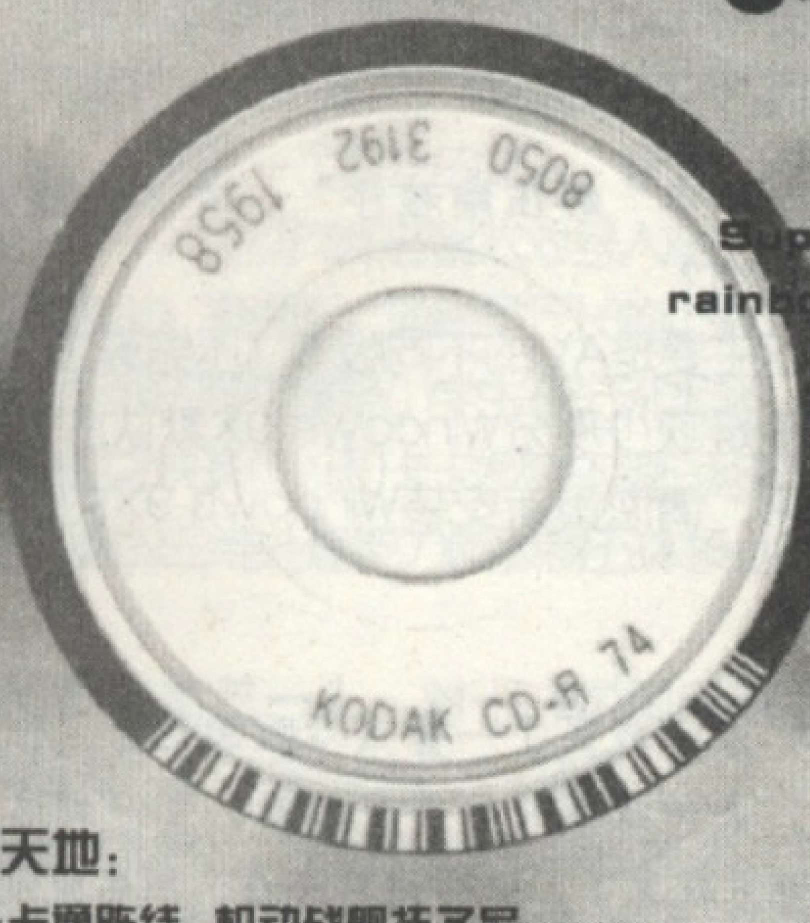




新手学堂:
---新手教程:
永远的传说系列之四
---跟我学用系列:
电脑音乐制作谈之一
---课外读物: 1998年电脑业十大乌龙事件
黑客程序的危害及其防治

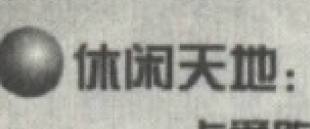
碟中网:
---大众软件网站
天方夜谈

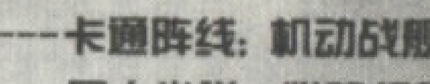
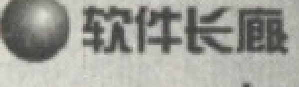
新新视野
---CG画册: 十余幅精美CG
---动画岛: trespass
Fighter Squadron
Superbike WorldChampionship
rainbow six mission-Eagle watch
---新片大赏: 凯神之锤III
魂之利刃II
轩辕剑III

---余音绕梁:
CHANGE THE WORLD
STUPID GIRL
德彪西意象集第一章
天鹅 - 德彪西

休闲天地:
---卡通阵线: 机动战舰抚子号
---同人小说: 心跳幻想曲
——心跳回忆同人小说(1)

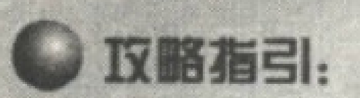


软件长廊
---Image Converter 2.8
---FlipAlbum 3.0
---华硕系列显卡驱动程序
---网际精灵
---MP3 to EXE v2.0

前线地带:
---游戏DEMO: 盟军敢死队资料篇:
使命的召唤食肉动物
---补丁升级:《模拟城市3000》系列补
《巴尔度之门》编辑器
---模拟天堂: 模拟天堂网站全部镜像

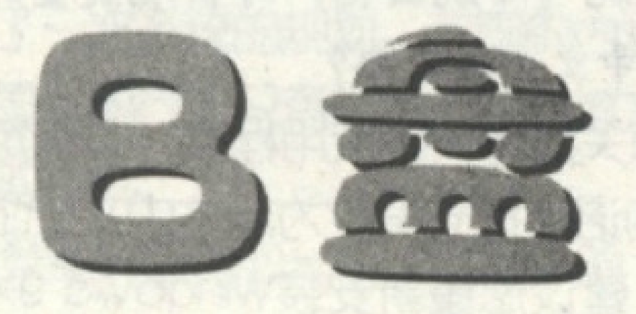
攻略指引:
---看攻略: 绝地风暴II(上)
---逛书屋: 幻世录、
黄金岛、
骑士与商人、
最终幻想VII



大众文存:
---1998年3月杂
(上、下)(HTML版)

杀手学堂:
---杀手教程: 再战江湖
---听指引







光盘目录

本光盘将不再支持640×480分辨率而改为800×600的64k（16bit）种颜色以上环境使用(请使用小字体或Windows标准方案)，本光盘将不再支持win3.x下正常运行。

A

大众特区

斧匠
Cpkplay
Acpk2avi
CinePack
PsxVideo
Psxplay
Tmplay

工具宝库

PACT 12Ghosts 99.1e
Briefcase Plus 1.1.5
Buzz 3D Benchtest
CCED98 试用版
超级信封打印工具 1.5F
FlipAlbum 3.0
批量文件设置器 1.0.0.1118
FreeMem Professional 4.1
Image Converter 2.8
MotherBoard Monitor 3.83
MightyFAX 2.9f For WinNT
MightyFAX 2.9f For Win9x
NameWiz 3.0
Perfect Menu
Pointix Engine 3.15
Probe beta 95
PictureTaker 1.52
RedHand 4.20
Ultra Zip Password Cracker 1.11
Visual Labels 3.2d
Where Is It? 2.00 b2
WinAce 0.96 Beta
WinRAR 2.50 B5

反毒堡垒

McAfee VirusScan 病毒数据库升级文件
McAfee VirusScan 查杀黑客程序picture.exe的病毒码升级文件
McAfee VirusScan 查杀黑客程序happy99.exe的病毒码升级文件
瑞星杀毒软件查毒版
瑞星杀毒软件联想电脑OEM专用版升级程序
瑞星杀毒软件长城电脑OEM专用版升级程序
瑞星杀毒软件康柏电脑OEM专用版升级程序
瑞星杀毒软件其它电脑OEM版升级程序
瑞星杀毒软件标准版
行天98 DOS共享版
行天98 Windows 95/98/NT WorkStation发行版（英文）
行天98 Windows 95/98/NT WorkStation发行版（中文）
行天98 Windows 95/98/NT WorkStation发行版升级文件
行天98 Windows 95_98_NT WorkStation共享版
F-port 304

驱动程序

华硕V3000显示卡驱动程序 FOR WIN9X
华硕V3000显示卡驱动程序 FOR WINNT
华硕V3100显示卡驱动程序 FOR WIN9X
华硕V3100显示卡驱动程序 FOR WINNT
华硕V3200显示卡驱动程序 FOR WIN9X
华硕V3200显示卡驱动程序 FOR WINNT
华硕V3400显示卡驱动程序 FOR WIN9X
华硕V3400显示卡驱动程序 FOR WINNT
华硕V3000显示卡使用说明书

网络纵横

Auto-Bot98 build 29
AddWeb Pro 2.52
BrowserMaster 2.01
cuteftp 2.8 beta
Kali95 V1.61
Askar Web Accelerator 0.4b
Askar Web Generator 1.0
123Search
1 Cool Button Tool 4.0
Bookmark Magic 2.24
Alert Bookmarks 7.0
WebZip 2.61 Build125
buddyPhone 1.54
CWebMail 2.5
IPSentry 4.0
WebGraphics Optimizer 4.01
网际精灵 Internet版
网际精灵169版

声光色效

Audio Compositor V3.2g
Askar Web Generator Version 0.4 Beta
ICONimation
Music Label 99 v5.02
MP3 to EXE v2.0
NexENCODE Studio 2.0
CDH RoboImage v1.05
Winamp Database 1.10
ThumbsPlus version 4.00 beta12
光盘大师 CD Master V1.0

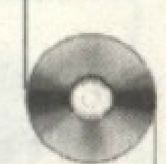
趣味小屋

FF Ⅷ 主题布景
Michael Jordan 主题布景
巴尔度之门 主题布景
Macintosh桌面 主题布景
"炸楼"屏保
screen design 1.3
古墓丽影Ⅲ 开关机画面
透明图标 3.0
Turkey 屏保
2000年倒计时 屏保
青涩之恋 屏保
INTEL 屏保
Intel标志 三维屏保
海滨风光 屏保
非洲大草原 屏保
波音飞机 屏保
中国最新战机 壁纸
武装直升机 壁纸
美国军用飞机 壁纸
FF Ⅷ 壁纸

游戏DEMO

异形生死斗

B



食肉动物
猎鹿人Ⅱ
精英飞行99
恐龙猎手Ⅱ
帝国主义Ⅱ：探险时代
激情冲浪
旋转赛车
世界摔角大赛
篮球99
盟军敢死队资料篇：使命的召唤

补丁升级

《摩纳哥大奖赛模拟赛车Ⅱ》1.053DFX版补丁
《摩纳哥大奖赛模拟赛车Ⅱ》1.05D3D版补丁
《神话Ⅱ：灵魂真宰》1.2版补丁
《血祭Ⅱ》多人游戏补丁
《极品飞车Ⅲ》赛车及赛道管理器
《足球99》球队及球员超级修改器
《模拟城市3000》金钱修改器
《模拟城市3000》新建筑、地图安装软件
《模拟城市3000》新建筑包
《模拟城市3000》51区地图
《模拟城市3000》新地图包
《模拟城市3000》免光盘补丁
《玩具兵大战》1.2版补丁
《铁路大亨Ⅱ》1.05版补丁
《冥界狂想曲》1.01版补丁
《江南才子唐伯虎》编辑器
《半人马阿尔法星》2.0版补丁
《猎鹿人Ⅱ》1.21版补丁
《血祭Ⅱ》1.0版免光盘补丁
《血祭Ⅱ》1.01版免光盘补丁
《血祭Ⅱ》2.0版免光盘补丁
《巴尔度之门》编辑器

特别鸣谢：

音乐支持：
旬勺
片头动画：
摩恩网络
病毒监测：
北京时代先锋软件有限责任公司
北京冠群金辰软件有限公司



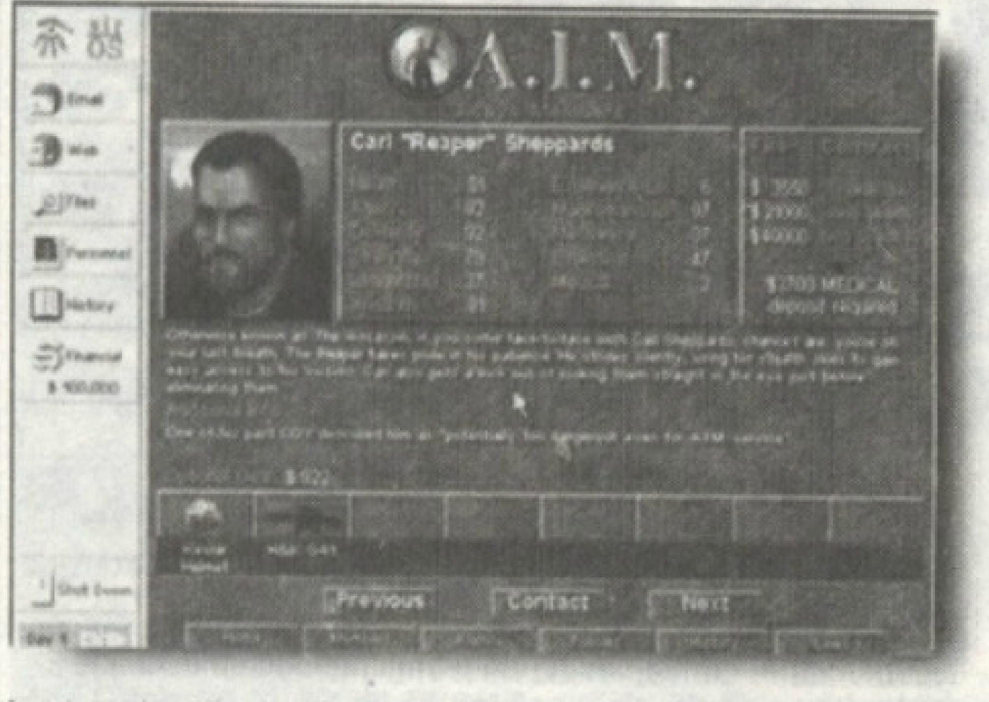
辽宁 枫红一刀流

昨天与今日

提起老牌的游戏公司，sir-tech应该是一个，它创建于1981年并开发了史上第一部的角色扮演游戏《巫术》，成为与著名的《创世纪》系列分庭抗礼的金牌产品。时至今日《巫术》已出了七代（本年内八代也要出了）。sir-tech的另一张金牌就是回合制的策略游戏《铁血联盟》（Jagged Alliance），玩家可以雇佣各具性格的队员来完成一系列挑战性十足的任务关卡，这一作品虽然品质优良，创意绝佳，但由于在1995年推出是正值即时战略游戏风行的时候，销售业绩并不是很理想，接着sir-tech公司继续开发它的二代产品《铁血联盟II之死亡游戏》，希望重振回合制策略游戏的雄风，然而在1998年10月份传出的消息又打击了部分玩家的热望，据有关媒体宣称，sir-tech的Norman 和Robert两兄弟在接受当地的一家报社采访时表示将放弃公司的经营，八年的支撑已让他们感到很疲惫了。然而sir-tech的加拿大分公司并没有为此结束《铁血联盟 II》的开发工作，发言人Linda Carrie表示游戏将在九九年第二季度正式推出，目前游戏的测试版已经公布了，制作者正在与北美的一些出版商接触，希望能如期地将这部作品的正式版推向市场。

商人与军人

和一代的作品一样，《铁血联盟 II》混合了策略、战争和角色等诸多特性，玩家要花钱来雇佣帮手，并率领小组去完成艰险的任务。整个游戏的主要对手是阿鲁克这个小国的神秘女王的残暴军队，你的任务是推翻她的统治并建立新的国家秩序。为了要达成目标，玩家不仅是个职业军人，还是一名精明的商人。首先你在指挥总部要拟定详细的作战计划，然后将这些军事议程在战略屏幕上执行，你要运用你的头脑阅历妥善处理你的资金，根据不同的任务雇佣来具有不同技能的人，军再挑选一个地区与敌人展开交锋。能挑选合适的队员参加关卡任务是很重要的，这里所说的合适一方面是指技能上能满足关卡任务的需求，另一方面是价格上划算，有的队员狮子大开口，如果接纳了会造成资金的浪费，你的金钱是用血和生命赚来的，一个好商人必须要准确地判断投资方向。在游戏中玩家会接触到新的信息系统，可以利用E-mail来接收老板的建议和指令，也可以从特别的网络上来雇佣队员和购买各种武器装备。



角色与战斗

从根上来讲，《铁血联盟 II》是一部战争游戏，它的引擎比前作更加强大，角色可以完成常规的各种动作，有跑动、行走、潜行、跪膝、躺卧、倒退和横移等。如此丰富的动作更有利于进行一场立体攻击模式的战争，队员角色之间的互相配合会发挥最大的杀伤效率。游戏的武器方面也安排得很是细致周到，比如自动步枪有单发和连射功能，而炸药、飞刀等冷门武器也会在游戏中用到。

在《铁血联盟 II》中将会有150个佣兵角色登场，其中大约有50到100名军人可以从AIM（介绍所）加入到你的战斗小组中，一起来完成20个主要任务。每名的佣兵有十几项的独自属性和各自的基本技能，有的人以飞刀见长，见血封喉比李寻欢不遑多让，有的以枪法著称，与小马哥堪相伯仲，而有的人擅长爆破，类似《盟军敢死队》中的工兵大哥。和一代的作品一样，这些队员可以交互作用，根据各自的性格习好，有的人抱怨连天降低队伍的志气，而有的则尖酸刻薄喜欢斗嘴，在内部引起一点小矛盾，并且他们在作战时的反应速度是不同的，跑动的快慢也有所区别的，这真是一桩吸引人富有特色的设计。游戏采用的是全天候作战方式，不象一代中一个白天就算是一个战斗日，因此玩家可以利用夜晚的天气来实行突袭任务，有时敌人也会趁你晚上睡觉的时候来找你。

实质上这部游戏和一代一样，在内涵上超过了大部分同类的回合制策略游戏，尽管它并没有华丽炫人的外衣。随着发售日期的临近，玩家们四年的等待也将结束了，也许，它的发行也是sir-tech公司解散前最好的一次记念吧。

早在一千年前，中国的《孙子兵法》就流传到了欧洲，为各国的统治人物所激赏，并应用于实际战争之中，而对中国一衣带水的日本更是影响至深，这部将由EA推出的《幕府时代之全面战争》（Shogun: Total War）也体现了孙子“不战而屈人之兵”的战略思想。

日本的幕府时代对于亚洲人来说是耳熟能详，但欧美人了解的并不多，他们对于日本历史的认识还多依赖于日本的戏剧和电影，在游戏界，日本光荣近二十年的游戏作品对这段历史起了一定的宣传作用，于是西方的一些电影和动作游戏中也出现了一些日本武士和忍者的角色，不过在具体的历史事件上还是有些混淆不清的，也从未尝试过做一部以日本历史为背影的战略游戏，不过在九九年EA将会在这一方面做出一点突破。

这部游戏的背景是在十五至十七世纪之间，正是幕府政治走向没落的阶段，君主无能大权旁落，各地诸侯招兵买马蕴养死士，象中国战国时期纵横连阖，互相倾札，各自打着算盘想要登上全国霸主的地位。游戏的类型介于即时战争和策略游戏之间，玩家可以扮演大名或世袭的军阀，控制着日本三岛之一的一块领地，你的终极目标是成为全日本的统治者。

游戏在操作上非常象Eidos即将出品的《勇敢之心》（BraveHeart），但比《勇敢之心》简单了许多，并且这部游戏在策略和图形表现上有所突破，开发小组还声称游戏将会在连线模式中有很强的表现。从开发小组提供的模型图片资料来看，又有点象前不久上市的《轴心国联盟》（Axis & Allies），可以体现出千变万化的战略手段，如刺探对手的情报，外交结盟谈判，玩家甚至可以每事亲躬，负责研究新的武器装备或产品，如果你觉得太烦，也可以把部分的任务交给电脑托管处理，我想这一点是向光荣公司的策略游戏借鉴了许多。游戏中的外交谍报工作和战争同等重要，为此你不得不训练相当的外交官和忍者。外交可以减缓与邻邦势力的矛盾或结为同盟，忍者可以渗透潜入其它势力的领地进行谍报破坏和暗杀活动，当然你的行动也会被其他军阀的武力挫败，但你可以子承父业，由子孙们来将父亲的遗志贯承下去，这样玩家就可以扮演几代人的角色了。

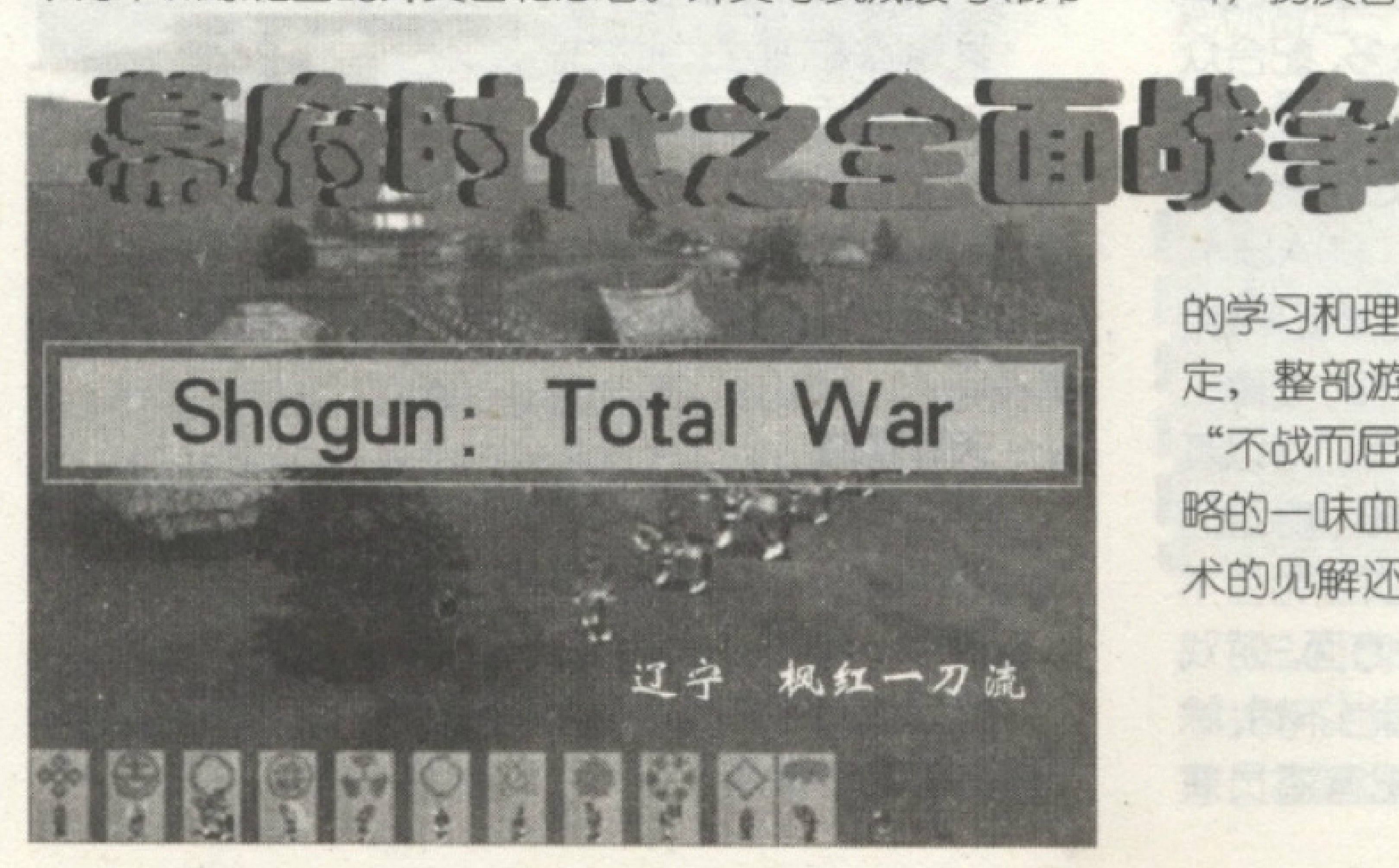
尽管游戏的重点放在权谋和结盟等外交手段上，玩家在战场上还是可以控制传说中的日本武士或剑客的，还有传统的步兵、骑兵和弓箭手，战场初看有点象《神话》和《黑暗王朝》，可一上手还是明显感到它们的差异的。首先它有相当庞大的战役关卡，可以每次向上千个作战单位下达指令，这些单位可以列成各种的队形，每一队都有自已的队长和旗帜标识，当军团作战开始后，各队的队形会被冲散，枪林箭雨地展开一场混战。另外在不同的兵种之间还有着生克的关系，当步兵遭遇远方的箭手时会处于劣势的处境，而骑兵则可以用来破箭兵的纵阵。

游戏的战斗场面细致华丽又具有特色，有一种大气恢宏的感觉，这些场面都由全动态视角呈现给玩家的，你可以率领部队到达地图的任一角落，在作战时还可以将部队任意编成不同形状的方队或纵队（也就是孙子所说的各种阵法），这其实也是一种战术的表现，比如说玩家在一座山冈上列出纵队横在上面，会让下面的敌人以为你有大量的兵马囤守在这里，不敢贸然进攻，从而使你的部队得到休息和援助的机会。同样，在一个阵法中你还可以用不同的兵种互相配合以发挥最大的杀伤效果，前排列上弓箭兵射击远处攻来的敌人，俟敌人靠近后再由后面的长矛兵上前攻上去，骑兵则可以用来扰乱敌军的阵法。

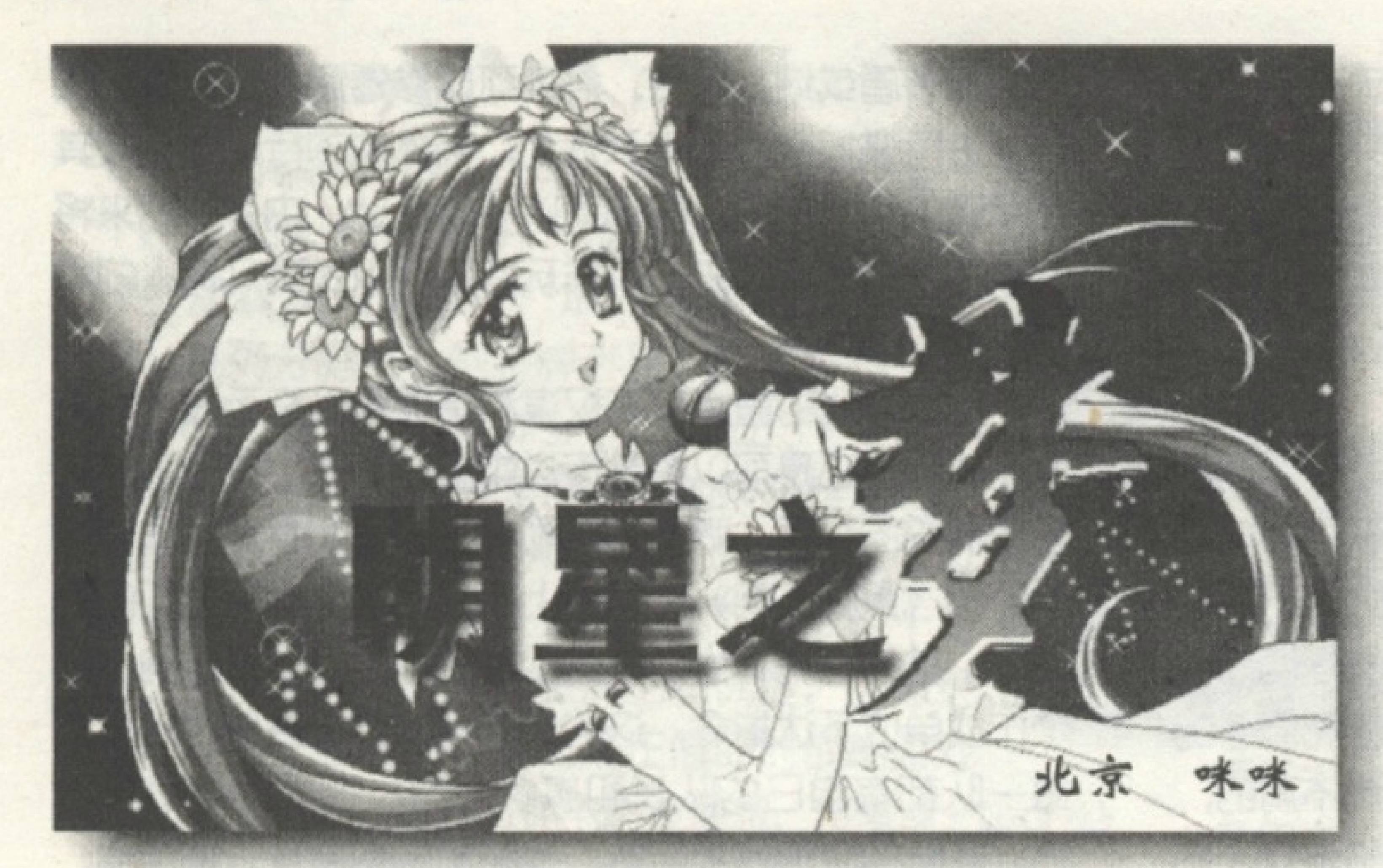
游戏中玩家不仅可以参与这个历史时期的全部战争，也可以选择几个单独的战役，基于战略游戏的特点，每一次进入战役时各方武力的分配是不同的，玩家可以常玩常新。在连线模式中，最多可以十六人加入战斗，扮演各地的大名或军阀进行军事扩张，在游戏中玩家还可以飞鸽传书（E-mail）给电脑托管的防御部队下达指令。

不管怎么说，EA肯做这部以日本历史背景的游戏是对日本历史的学习和理解，也是对中国军事名著《孙子兵法》的肯定，整部游戏的重点都放在外交手段上，体现出孙子“不战而屈人之兵”的战略思想，这与以往欧美即时战略的一味血戮是有所不同的，东方和西方，对武力和战术的见解还是有很大差别的。

幕府时代之全面战争



辽宁 枫红一刀流



《明星之梦》(Photo Genic)是日本SunSoft制作的恋爱养成游戏，先后发行了PC、PS、SS等多种版本，现在终于要在国内发行简体中文版了。

在游戏中玩家扮演的男主角是丰神乐市一位名不见经传的风景摄影师，在杂志社渡泽主编的授命下，决定参加一年之后的美少女摄影比赛。他的任务就是要在一年的时间里找到三名18岁以下的女孩子作为模特儿，拍下照片参加比赛。男主角和模特儿之间并不仅是工作关系，还要帮助她们解决生活上所发生的许多事，进而取得她们的信任，甚至是谈一场恋爱。在游戏中会出现100多种突发事件，男主角要从和模特儿的谈话中选择合适的答案，尽量争取确她们的好感，等她们真情流露的一刻，拍下最动人的照片。怎么样，这样的经历是否让你想起了《橙路》里的那个温柔并且非常有毅力的摄影师春日隆。

因为要拍出最完美的照片，除了和模特儿的默契之外，男主角的摄影功力也是重点。玩家必须积极培养男主角在这方面的技术，参加摄影训练班，此外还要训练他的体力和去打工，才会有钱购买软片。男主角除了平时打工、上课外，还必须利用假期四处寻找合适的女孩，并打听她们的资料。在游戏中出场的人物众多，配合众多的事件，使游戏相当耐玩，不过过程稍有单调。



游戏的美工保持了一贯的日式唯美主义风格，背景都是以真实的风景照片加工而成，看起来质感相当不错。在音乐方面，游戏的表现也相当不错，除了由著名配音演员演唱的主题曲外，游戏中的每个人物都有自己专属的曲目，一换场景也会听到不同的音乐，相当丰富。游戏中女孩的大部分对话都配上了语音，音效也做的很热闹，电铃声、嘈杂的人声、海潮声等都做得相当真实。

主要人物介绍

濑田雄吾

游戏的男主角，小谈社专业摄影师。热爱大自然的年轻人，十分讨女孩子喜欢，与游戏中的三个少女有着微妙的情感。

樱井爱美（MANAMI）

学校：都立丰神乐第四高校一年级

身高：1.51米　三围：B80、W56、H84

血型：O型

摄影模特之一，有一头棕色的卷发，俏皮可爱，充满青春的活力，是三个美少女中最活泼好动的一个，她对雄吾主动表示过爱意。

织原小泉（IZUMI）

学校：丰神区第一中学三年级

身高：1.59米　三围：B84、W59、H86

血型：A型

摄影模特之一，带眼镜的短发女孩，性格文静、内向且有点忧郁，信奉上帝，心地善良但有些胆却，对雄吾的喜爱表现得很含蓄。

北条绫乃（AYANO）

学校：私立兼娘学院女子部二年级

身高：1.55米　三围：B79、W58、H85

血型：B型

摄影模特之一，北条财团老板的女儿，长发飘逸、气质脱俗，是学校的高材生，很有淑女风范，她感到与雄吾在一起的时光很浪漫。

真园睦香

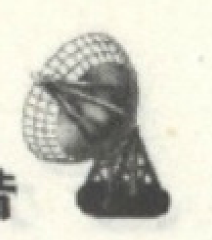
女摄影师，雄吾的同事。成熟理性，善解人意，有着职业女性的独特个性。她立志要自己培养一个超级模特，然后让她登上世界舞台。睦香与雄吾保持同志般的友谊，其实她始终暗恋着雄吾，经常在关键时鼓励自己喜欢的人。

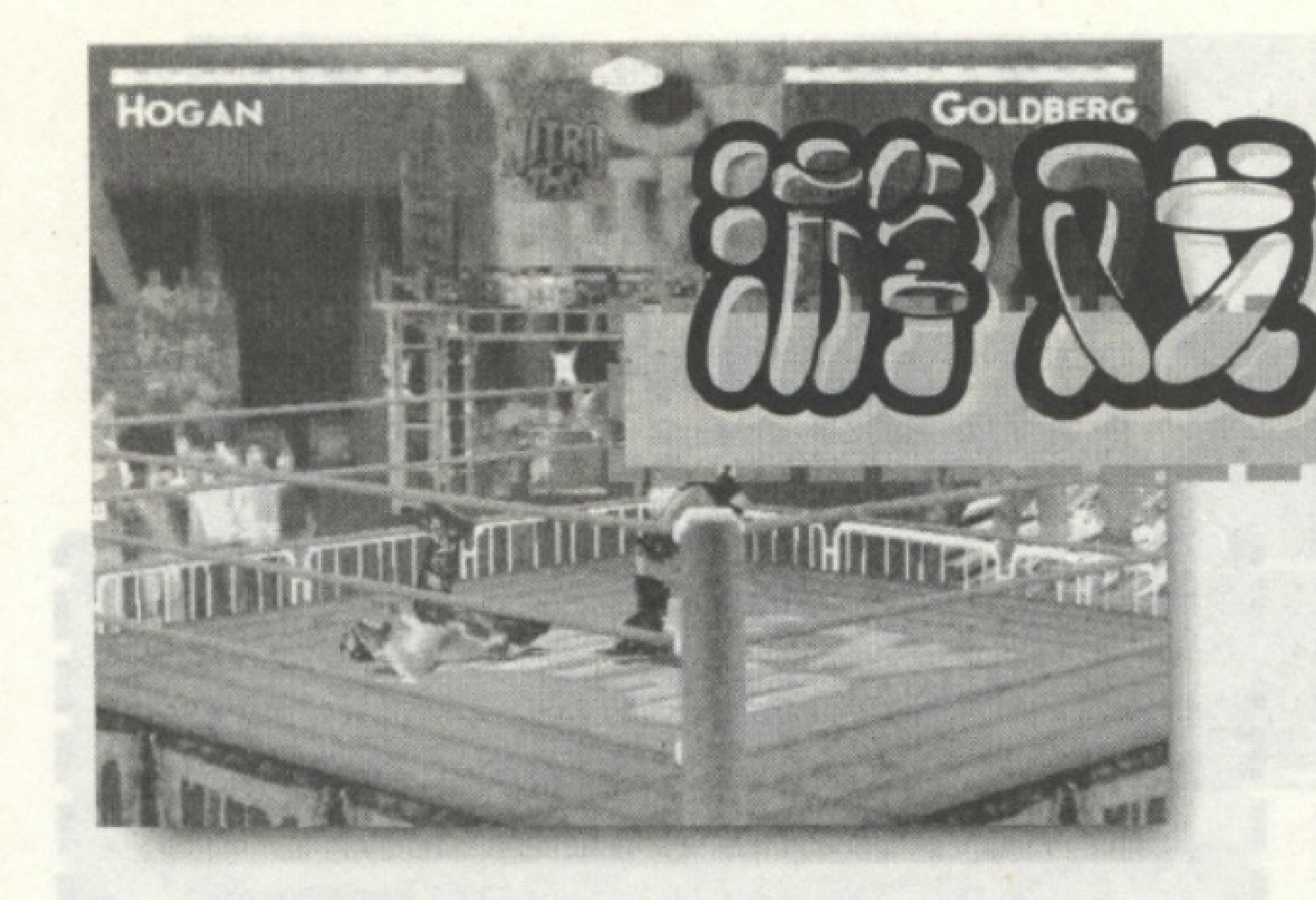
天野理路

樱井爱美的同学，很厉害也有些讨厌的小姑娘。喜欢与爱美竞争，不服输，嫉妒心特别强。

古代一马

暗恋绫乃的男孩，对雄吾有敌意，经常提醒他与绫乃青梅竹马的关系。





游戏试炼场

探险时代

Imperialism II: Age of Exploration

游戏类型：策略

发行：SSI

制作：Frog City

系统配置要求：奔腾100、16MB内存、Win95/98

《文明》系列游戏因使玩家体验那种塑造历史的辉煌而使自己名垂青史，但因为故事太长的缘故，无法演绎某一具体阶段的历史。现在，和Microprose一样擅长策略游戏的SSI发行了一款《探险时代》，部分弥补了这一不足。



《探险时代》的时间背景是16世纪到19世纪，玩家控制一个古老的民族，任务是使这个民族走向辉煌。殖民、发展、武装，这是此类游戏的一贯作风，《探险时代》也没有例外，科技仍然是游戏的核心，外交也占不小的成分。画面的表现一般，比《文明II》强得有限。

我不想拿这个游戏和《文明》相比，因为《文明》的地位是不容动摇的，即使是《探险时代》，也只是一个陪衬。

激情冲浪

Mike Stewart's Pro Bodyboarding

游戏类型：体育

发行：Gee Whiz! Entertainment

制作：Gee Whiz! Entertainment

系统配置要求：奔腾166、16MB内存、Win95/98

真的很羡慕蔚蓝的大海，好象她能包藏一切，仅仅靠近她已经是一种享受了（笔者先后去过4次北戴河，水一次脏过一次，想靠近也难矣）。对于老外，这可能不是什么奢望，可对于笔者这样的小民就大不一样了。Gee Whiz! Entertainment在制作这款《激情冲浪》时，可能只是想做一个出色的体育游戏，一定万没想到使我等污染严重地区的同志大开眼界。

和前一阵介绍的《速降滑雪》一样，《激情冲浪》的操作十分简洁，全靠上下左右4个键出花样。说实话，对不精于此道的人委实有一些难度，和海浪保持一个适当的角度是至关重要的，这对只会“狗刨儿”笔者来说比登天容易不到哪去。游戏的画面令人感觉清新自然，虽然在一些细节方面还有不足之处，但整体表现力不错。如果你可以忽视这些不足的话，《激情冲浪》将把你带进一个精彩的世界。

篮球99

NBA99

游戏类型：体育

发行：EA

制作：EA Sports

系统配置要求：奔腾133、32MB内存、Win95/98

EA Sports不愧是制作体育游戏的好手，每作从不失手，其中除了FIFA系列外，就属NBA系列著名了。在经过《篮球98》的震撼之后，《篮球99》又为玩

家带来新一轮的精彩。



和《篮球98》相比，《篮球99》的画面更上一层楼，这不仅表现在人物贴图的细致程度，还体现在人物动作的流畅度和真实性上。现场解说的语音，起到了很好的烘托作用，再加上观众席的纷杂人声，现场表现力达到前所未有的程度。

对于篮球运动本身，笔者研究不多，但对于游戏嘛，还算尽心尽力，体育类游戏的流畅度和真实性比它的画面和音响更重要，尤其是玩家操纵的都是大名鼎鼎的运动明星，那份心情真是难以言喻。《篮球99》和上一代一样，仍然没有乔丹的名字，只是以Player代替，不能不说是个遗憾，不过你只要知道他就是乔丹就可以了。

旋转赛车

Rollcage

游戏类型：竞速

发行：Psygnosis

制作：ATD

系统配置要求：奔腾166、16MB内存、Win95/98

在现实中，越做不到的事就越有人想做，象开快车和玩军火什么的，《旋转赛车》可以还你一个心愿，让你边打边飚、两不耽误。

本来方程式赛车是最不善于越野的，可《旋转赛车》的车辆外形就是方程式的样子，只是轮子要大一些。这大轮子可不是白长的，当你撞向墙壁或山崖时，立刻就会底朝天，而游戏的一个有趣设计就是车子是不分上下的。驾驶这种不分上下的大轮车，新手可少不了晕头转向，“Wrong Way”的频率高得吓人。

游戏的另一个较新鲜的设计就是加入了射击的因素，虽然《旋转赛车》不是第一人，却可以说是目前最好的。武器并不是从一开始就装备的，需要玩家在路上拣，它最成功的方面就是视觉效果，看者导弹划出一条优美的弧线射向目标，对手在火光中腾空而起，真是一种享受。

至于其它方面，《旋转赛车》就没有太突出的表现，毕竟现在赛车游戏太多，想创出新意可不易呀。

世界摔角大赛

WCW Nitro

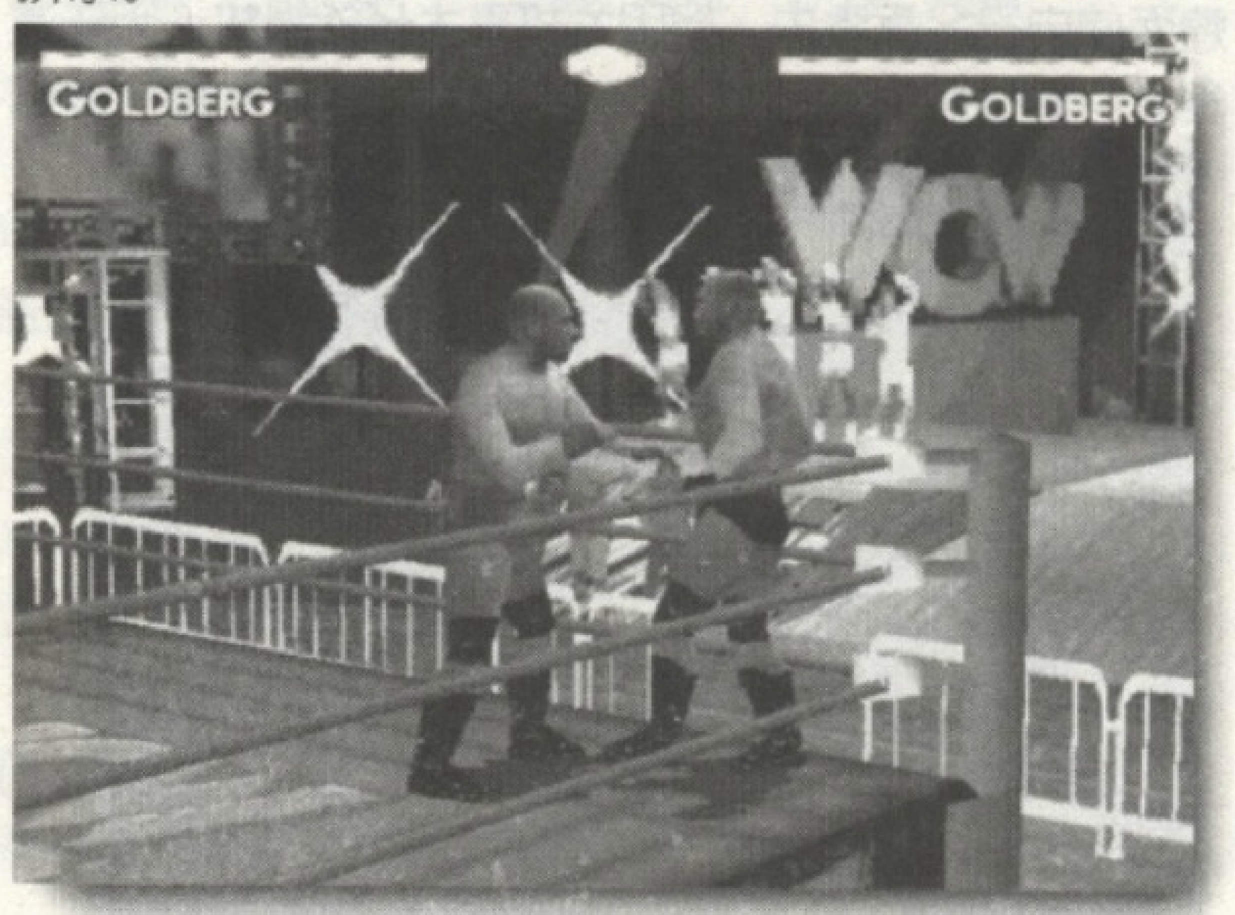
游戏类型：动作、体育

发行：THQ

制作：THQ

系统配置要求：奔腾166、16MB内存、Win95/98

体育和动作是分不开的，可象摔角这样“动作”的倒还真不多。一个个浑身肌肉兼胸毛的壮汉，利用一切可利用的力量打击对手，每一击在正常人来看都是致命的杀招，这就是摔角。当然，这种运动只是表演性的，否则，再壮的人有几条命也不够填的。尽管如此，观众在台下仍是热血沸腾，在他们心中，只当这一切是真实拼杀。



THQ为了让人们可以“真实”地参加一场摔角大赛，制作了这款《世界摔角大赛》。《世界摔角大赛》是一款介乎体育和动作类之间的游戏，它既有一般格斗游戏的技巧性，又有体育比赛的真实临场感。在这方面，游戏的画面和音效作了成功的烘托。

游戏的操作并不比寻常的格斗游戏复杂，但规则略有不同，打光对手的“血”并不能获胜，还需要将他压到3秒钟，大有“打翻在地再踏上一只脚”的感觉，这种真实的碰撞感，普通的格斗游戏很难表现。



北京 程嘉

天使手记：

各位亲爱的读者大家好，我们的模拟天堂又和大家见面了。首先向大家报一报喜，我们的模拟天堂网上站点(emuheaven.yeah.net)，在春节假期的几天时间里人气指数节节攀升！在最火暴的几天里竟突破了每日10000人的大关！正向着最大的中文模拟器站点努力前进！请众玩家继续支持！今后DREAMER唯有更加努力地工作才不会辜负大家对我们的期望！不过由于前一阵子风光过头了，近期模拟器界里得异常的平静和清淡！（？？是不是和股市的道理一样呢？）没有什么爆炸性的新闻，只有一些边边脚脚的东西而已。

★模拟器新闻联播★

世界上最COOL的模拟器，却是个短命鬼！

模拟器史上最短命的模拟器可能就要数前天的那个UltraHLE（N64模拟器）了。现在这个模拟器已经正式终止开发。不过大家不必太难过，虽然此模拟器的主程序不在开发了，但是现在仍然有一些人对UltraHLE中的一个INI文件进行着2次开发！并取得了惊人的进展！其惊人之处表现在，升级这个INI文件，可以使更多的N64游戏在这个模拟器上运行！而且可以使以前已经支持的游戏的速度得到进一步的提升。并加入了新的作弊功能！

BTW：有关模拟器是否侵犯版权这样的话题在西方世界的电脑圈子里讨论得非常激烈……一方面各大厂商纷纷提出抗议！另一方面一些电脑专家指出“模拟器”只不过是是一种运行在电脑上的软件而已！并没有侵犯任何人的版权！大家怎么看呢？

UltraHLE 2 的警告！

请大家一定要注意！近些天网上流传了一些有关UltraHLE 2的传闻，但2个UltraHLE（正式的和非正式）的网站，都没有任何动静！所以8成是骗人的把戏！大家不要上当。

NEOGEO 游戏暴烈人

“NeoCharity”DUMP出了一个新的NEOGEO 2D格斗游戏“Breakers”！画面很COOL呀！在我们的站点你就可以下载试玩，最好使用NEOMAME来玩。

SHARK 有出新版了

Shark在沉默了将近一年以后终于又出新版了！现在的Shark至少支持16个游戏，其中有著名的射击游戏：《宇宙达人》、《鲛、鲛、鲛》等。

SHARK 3.0 的隐含秘籍！

什么？模拟器也有秘籍？对！真有！大家看，在游戏的时候键入"OLLEGOOP"就会在选单最下面出现两个选项，SAVE和LOAD按钮，这样玩游戏的时候就可以存进度了！

RAINE 也更新了

Raine也终于出0.18版，加人的游戏数目多达26个！其中P-47、天圣龙(Saint Dragon)是射击迷不可错过的好经典。此外，这个模拟器在音乐方面也有了很大的改进。

Callus 2 是真是假？

可能是由于最近的轰动性消息不多，所以很多无聊的人就开始“顾弄玄虚”了！此模拟器的作者称，这是一个CPS2模拟器（CPSC即Capcom System 2也就是SF ZERO2、X-MAN一类的街机底版），在作者的主页的确能看到一些游戏的画面，但据悉这些游戏

都是有过电脑版的，想做成游戏机的风格倒也不难！更蹊跷的事情还在后面呢！没过几天这个版主把一个测试版放在主页上面了！可以下载！是个*.ZIP文件！有密码保护！最后经验证这文件居然是个ARJ压缩文件！不过根据其作者称KALLUS 目前只能玩 Super Street Fighter 一个游戏，而且这个模拟器并不支持现有的CPS2 ROM格式！如果说用 Kallus 真的能够玩 Super Street Fighter 的话，那么为什么至今一张 Super Street Fighter的游戏的抓图也没有呢？这些都值得怀疑！其实有这么个假模拟器也是一件很有意思的事情呀，起码我们不会觉的特别无聊！：）

JAS-SYS1 将要发表了！

JAS-SYS1 是 Namcot System 1 的街机模拟器（就是吃豆），现在这个领域的竞争者有3个，这个可能是出现比较早的一个，但要求的配置可是非常的高！

VR32MAME——高速玩NEOGEO游戏的新星！

MAME又出了个VR32版，这个版本的特色是号称能在32M RAM和P200上高速，带声音跑KOF98、RBFF2这样的大游戏。其实，实际起作用的可能只是里面的那个VR32FAST.EXE。在运行MAME以前先运行一遍VR32FAST，就可以看到MAME的读人时间确实大大缩短了。

★模拟器学堂★

第五讲：Ultra64 FAQ！ Dreamer 原创

近来有不少朋友对N64模拟器——Ultra64产生了浓厚的兴趣！现在DREAMER就以FAQ的形式结合自己的亲身体验和E文资料给大家讲解一下如何更好的使用N64模拟器玩更多的游戏（其中很多问题都是网友真实的来信内容，借此机会也一并解答了）。

Q：为什么使用n64 emulator ： ultrahle 时，出现“缺少glide2x.dll”，而不能使用？（最常见的问题）

A：出现这个错误是因为你的PC上没有安装VOODOO或VOODOO2代3D加速卡，所以就找不到glide2x.dll这个驱动文件了。其实我认为这个模拟器之所以成功全在于它支持PC上的VOODOO 3D加速卡，使图像和速度都有非常明显的提高！但没有VOODOO就真的玩不了N64游戏了吗？答案是否定的！其实在我们这个领域里任何硬件都是可以被软件模拟的，VOODOO也是硬件所以它也可以被模拟！其原理很复杂，在这里就不多说了，我有其中几种的C++原码有兴趣的朋友可以一起来研究，但这个东西的使用方法并不难，只要将ZIP包里的glide2x.dll文件解在WINDOWS\SYSTEM目录下然后将它改名为GliD3D2X.dll就OK了。（有的比较高级，带了CONFIG文件，设置一下就好了）总之这类软件用起来并不很难只是对应的显卡不同罢了。如果你有TNT或者G200这样的好卡那你就有福了！因为用他们模拟出的VOODOO的速度并不慢呀！只是如果你的显示卡过于陈旧，我劝你就别玩这个了，免得受精神折磨：）。OK解释得够清楚了吧，现在该不会有朋友冤枉DREAMER把压缩包里的GliD3D2X.dll文件落掉了吧？有关速度问题我还想说说，据一个老外说，他的面机--P200+VOODOO2可以很痛快地玩N64 GAME！我是没拿这么慢的机器试过！但我相信应该也差不到哪里去，我测试的机器是 P450+VOODOO 可以完美地玩所有可以玩的游戏，也就是说只要你有VOODOO1就够了！现在一个国产的VOODOO1才400多吧？：）……大家自己考虑自己的升级计划吧。

我现在就提供几个VOODOO模拟器大家可以试试：

针对G200的：http://ftp.davesclassics.com/Nintendo/N64/xgl200.zip

针对TNT的：http://www.nvidia.com/（官方的！非常的快）

针对OPENGL的：http://ftp.davesclassics.com/Nintendo/N64/GlideGL64_1.zip

http://ftp.davesclassics.com/Nintendo/N64/GL2IDE.zip

Q：如何对Ultra64升级呢？

A：现在唯一的方法就是升级它的INI文件，方法很简单DOWNLOAD个最新的把原来的给覆盖掉：）

Q：老兄，新的n64 ini——v1007已经下载，可是其中的作弊代码不会用，请以Super Mario 64为例，教教我！！！

A：其实很简单的。比如：对于下面的程序片段如果想令它的作弊代码生效只要将它前面的“//”删掉就可以了。

```
[Super Mario]
alttitle=Super Mario 64
```

comment=Playable：带作弊码
optimize=3
// To play the EUR version add '//' to following line (Locke)
osrange=80300000,80380000
//----------- Cheats below ----------
//patch=-1, a032d58c, byte 1 // All level patch (Shonk)
//patch=-1, 8033B21D, byte 99 // Infinite lives (Doofus)
//patch=-1, a032d594, byte 1 // Sound "led" Display (Lt.Cmdr. Data)
//patch=-1, a032d598, byte 1 // Debug (Lt.Cmdr. Data)
//patch=-1, 8033B21F, byte -1 // Infinite power & breath (Flybird)
// 7 Stars on stage
//patch=-1, 8020770C, byte 255 // Bomb-Omb Battlefield (Doofus)

Q：我的键盘和PAD怎么不能控制？

A：很少有这情况，但PAD不能用你可以试试第3方为Ultra64做的一些补丁程序：

Sidewinder 驱动：http://ftp.davesclassics.com/Nintendo/N64/swpn64.zip

8键PAD驱动：http://www.geocities.com/Tokyo/Harbor/3692/joyreal.zip

可以对模拟器的INPUT进行修改的程序：http://ftp.davesclassics.com/Misc/rbjoy.zip

Q：我LOAD了游戏ROM却不能运行是什么原因！？？

A：这个问题很复杂，原因很多。可能这个游戏根本就不被支持？也可能你DOWNLOAD的ROM根本就是坏的？（这个的可能性到是很小），如果你对你手上的游戏拿不准，就看看你的Ultra.ini，这里面写得很清楚。（下面我就公布现在所有可以玩的N64游戏的列表）还有一个可能！我在一个朋友家里遇到的，很奇怪，是这样的：你LOAD一遍ROM出现ERROR！再LOAD一遍就好了！！：）这是什么问题！）如果你也和他一样就再试试吧。

v1008 ini文件支持所有N64 GAME详细列表：

完全没有问题的44个游戏

64 Ohzumou
BattleTanx：带作弊码
Bio Freaks：得等25秒看LOGO
Bomberman Hero：带作弊码［炸弹人］
Chopper Attack：带作弊码
Cruis'n USA：图象混乱
Doom 64：带作弊码
Duke Nukem 64：调色板混乱；带作弊码［毁灭公爵 64］
Dynamite Soccer（J.League）图像混乱
F1 Pole Position 64［F1 64］
Golden Nugget 64
GoldenEye 007
Habu Shogi St. Andrews
Holy Magic Century
Human Grand Prix
Mace：The Dark Age：带作弊码
Mario Kart 64：带作弊码［MARIO赛车64］
Milo's Astro Lanes
Mischief Makers：欧洲版！
Mortal Kombat Trilogy：带作弊码［真人快打］
NBA In The Zone '98
NBA Pro '98
Olympic Hockey Nagano '98
Pachinko 365 Nichi
Pawafuru Puroyakyu 5
Pawafuru Purpuakyu 4
Power League 64
Puyo Puyo Sun 64
Quake 64：带作弊码［不用说了吧］
Quest 64：Text hard to read
Rampage World Tour：带作弊码
Star Soldier：带作弊码［星际战士］
Starfox 64：带作弊码［星际火狐］
Super Mario 64：带作弊码［MARIO 64！！］
Super Mario 64：克隆版
Tetris 64［方块64］
Tetrisphere：欧洲版！
Virtual Chess 64：欧洲版！
War Gods：带作弊码
Wave Race 64：日版！
Wayne Gretzky 3D Hockey
Wayne Gretzky 3D Hockey 98：带作弊码
Wild Choppers
Zelda：Ocarina of Time

不能玩的我就不浪费版面了，希望大家看到此文的时候N64模拟已经将他们攻克了！

战争已经不再残酷

——玩具兵大战 II

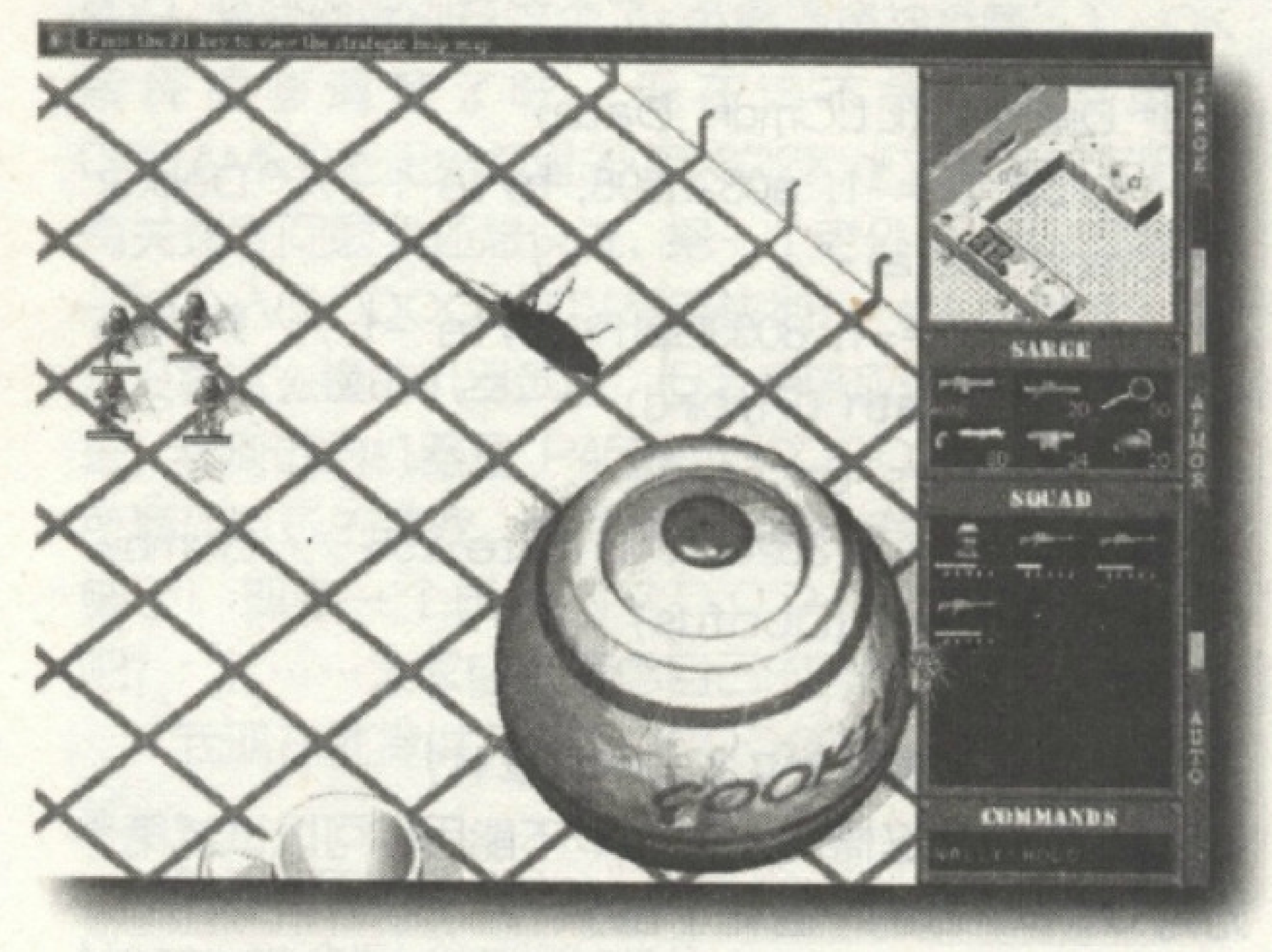
北京 Dragonlance

如今的电脑游戏界，给优秀的游戏作续集，已经是再自然不过的事情。面对众多的诸如XXX II，XXXX III……仿佛游戏的开发者们非要在一个体裁上把它的所有潜力都榨得一干二净才肯罢手。这其中虽然也不乏标新立异的精品，却也有给人以鱼目混珠之感的蛇足之作，不但未能对前作做到完善的延续和发扬，反而自毁家门，活生生地砸了自己的金字招牌。个中缘由，玩家自己心中有数。一句话，一个缺少新意的游戏在如今这个竞争如此激烈的游戏市场是很难获得游戏者推崇的。

其实，轻松愉快是游戏之本。能够让游戏者玩完一个游戏后，既不感到心力交瘁，也不觉得乏味的游戏并不多。记得去年，几个玩友凑在一起，谈论较多的几个游戏就包括由3DO发行的《玩具兵大战》（Army Men）。在初见这个游戏的时候，看着屏幕上那一个个活灵活现的玩具小兵，刹那间思绪立时便飞回了遥远的童年时代。儿时导演的战斗片段，如今在电脑上被3DO演绎成了连续的战争。而这里的战争也不再是残酷的，血肉横飞、鬼哭狼号的血腥场面在这里找不到它的立足之地。在我还沉醉在这玩具兵的大战中时，突然发现《玩具兵大战 II》（Army men II）已悄悄向我们走来……

随着《玩具兵大战》1代的结束，《玩具兵大战 II》的故事序幕便被拉开了。Sarge 离开了“他们的世界”，进入了“我们的世界”。这个结局带来了新场景、新战役和一些新面貌。基于消费者的反馈和兴趣焦点，该游戏的开发人员设计了新的用户界面，并对AI进行了改良，聪明的AI能支持游戏者的战术和指令。

游戏的剧情在这些塑料玩具小兵的传奇中延续，绿色军团和棕色军团的战争仍然没有停息。目前为止还没有哪一方获得彻底的胜利，一旦他们认识到自己是多么的强大，那么情况就会有所变化。在塑料玩具小兵的世界和真实世界之间出现了一个“时空传送门”，这是通往异世界的门。Sarge领导它的塑料玩具军团对抗邪恶的力量，它们通过那个通往异世界的门进入了我们的世界。与1代不同的是（事实上，这与现在市面上以战争为题材的游戏都不同），战场转移到了人们日常生活的空间里。游戏者控制的队伍将转战于厨房、院落、书房和地下室等，最终目的是找到一个玩具箱。在1代中的隐蔽物——残垣断壁在这里变成了盘碗刀叉。顺着肮脏的盘子、杯子、海绵、厨房的水槽，要对抗蟑螂和棕色兵团，还有一些携带着炸弹的暗杀者，这都给游戏平添了许多的情趣，而且还加入了蓝色势力和灰色势力。经



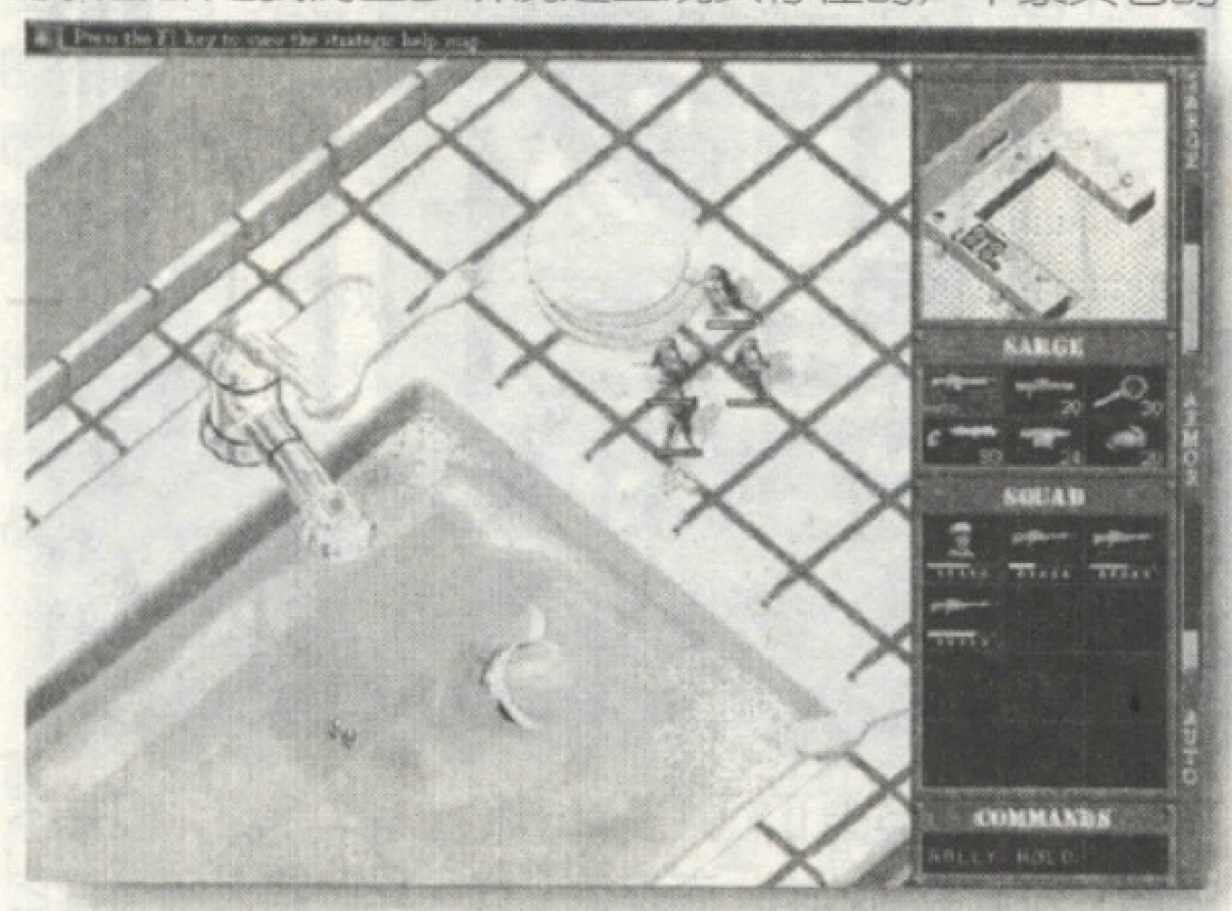
过无数的战役、危险的任务和新出现的敌人，Sarge率领下的绿色军团在和棕色军团的对抗中变得更为强大。而Sarge 又将面临新的敌人，其中还孕蕴着深不可测的阴谋。那么，Sarge和他领导下的玩具小兵们能调查到些什么呢？

相对于1代的那几首类似于“鬼子进村”般的背景音乐，在《玩具兵大战 II》中作了一定的改善。配合着战斗的进程，会有相应的类似进行曲的音乐与之呼应。游戏的音响效果也值得称道，逼真自不用说，声音的方位感也在游戏中表现得淋漓尽致，走在被打坏的物品上，明显



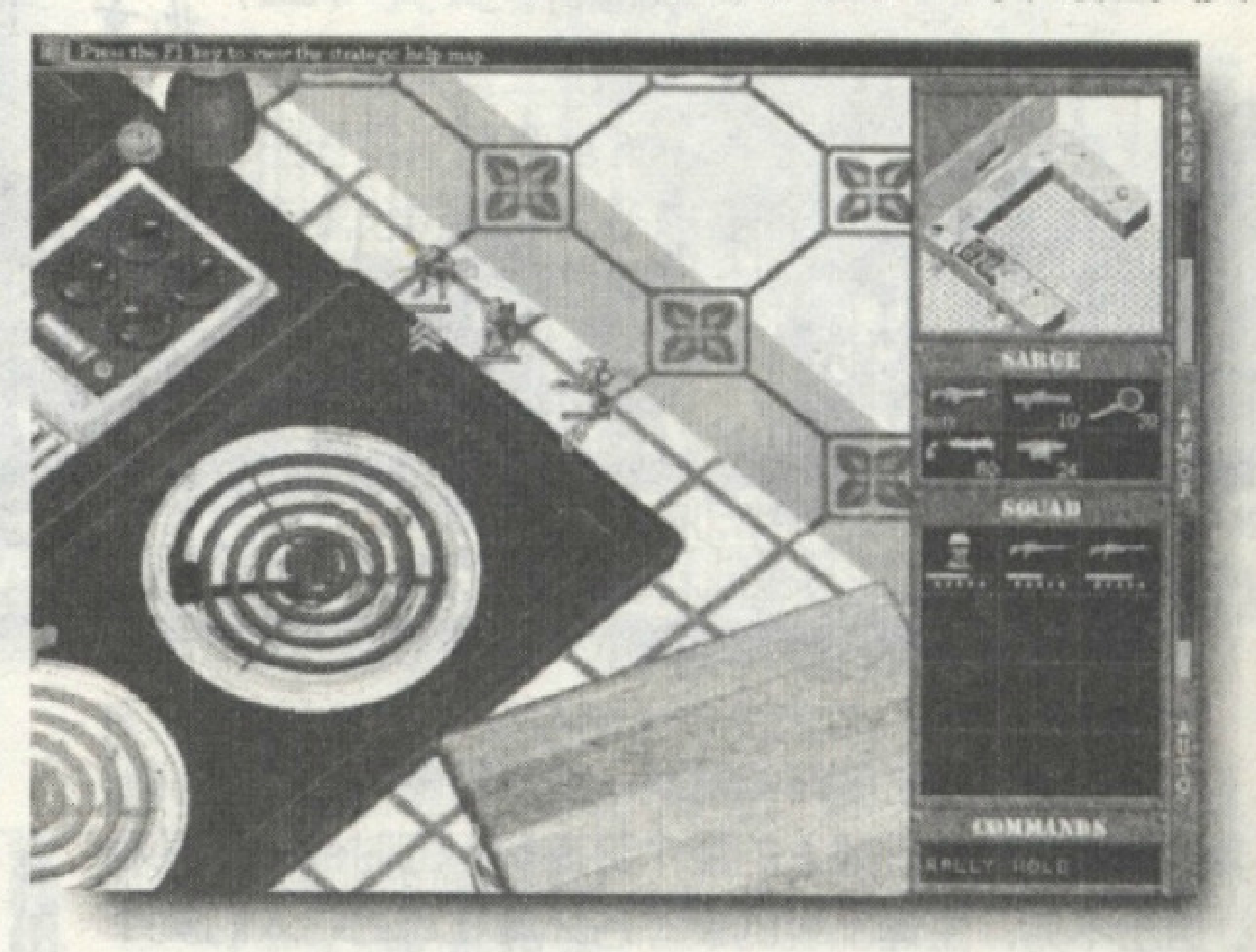
和在平地上行走发出的声音不同。在人物的造型设计上，3DO再次对这些塑胶模型玩具兵的形象做到了近乎完美的再现，除了具有塑料质感的饱满色彩外，栩栩如生，呼之欲出之感愈胜前代。在行动时，这些玩具兵会以非常自然的方式移动，没有一丝一毫的停滞，一旦需要攻击时他们便会恢复传统玩具兵的固定姿态。而且，比1代多了许多战术上的规避动作（如：侧滚），使游戏者在玩这个游戏时感觉就象是在操纵一队特种兵。在1代中，玩具兵们被打成一堆碎片后，不久就会化为一滩污水的设定也被改成了一个被打得残缺不全的玩具小兵，就象我们现在还保存着的儿时的玩具一样！《玩具兵大战II》中还增添了许多新的兵种，如：狙击手、炮兵和特种兵。所有的角色都是可以升级的。升级后的玩具小兵无论在生命力还是能够携带装备的数量上都有明显提高。如果能够善加培养的话，在游戏后期将会带来意想不到的效果。

《玩具兵大战II》虽在类型上属于即时战略游戏，但是在表现形式上体贴入微地取消了即时战略游戏固有的占领、争夺资源，大规模生产的老套模式。游戏者所要关心的只是如何去完成过关任务，不必为了金钱和资源的问题而发愁。各关的任务也设计得十分巧妙，使游戏的情节串联得更加紧密。武器系统得到了增强，所有的装备都是我们至少听说过且现实存在的，不象其它的



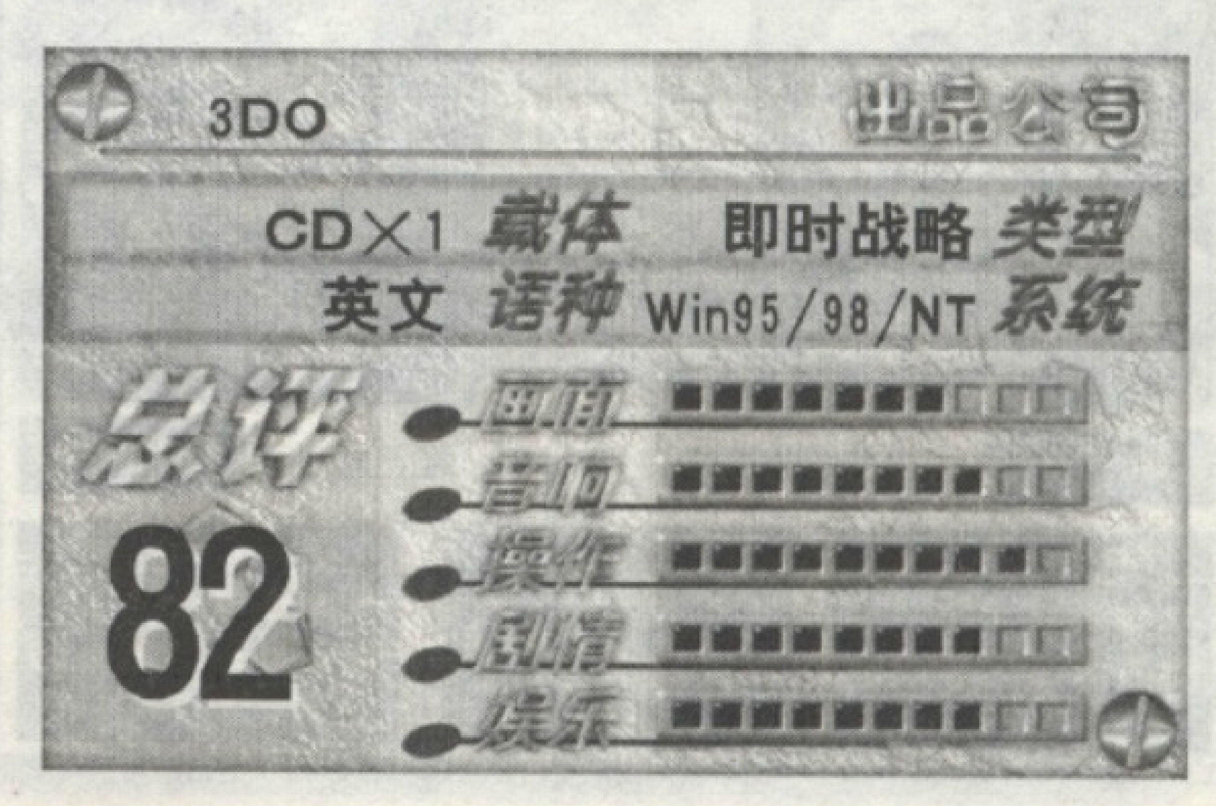
一些游戏需要翻看说明书或是游戏制作人员杜撰出来的稀奇古怪的东西。人员增加了伪装的功能，可以设埋伏，护送战俘，率领伞兵从天而降去破坏敌军基地。在游戏中，敌人也不会用即时战略游戏的一贯作风——人海战术来恃强凌弱，玩家所控制的部队也没有必要将敌人全部消灭干净，作战的目的主要还是要去完成每关开始时交代的过关任务。兵不血刃地屈人之兵而轻松过关也不是没有可能。歼敌的方法也是千奇百怪，留给游戏者自己去发挥的余地也很大。比如有一关，可以率领部队去和敌人“死磕”，拼个鱼死网破，也可以将敌人引到煤气灶上，然后拧动开关将其点燃……哈哈，来个谈笑间，樯橹灰飞烟灭。所以，光具备手疾眼快还体会不到这个游戏的真正乐趣，要作到多观察，多动脑筋，去利用一切可以利用的布景和环境。一个茶杯，用武器将其击碎，茶杯的碎片就可能把它周围的敌人砸伤；一个不起眼的一次性打火机，被枪击中后所产生的效果不亚于引爆一个汽油桶的杀伤力！这样的例子有许多，玩家们最好还是自己去好好体会。

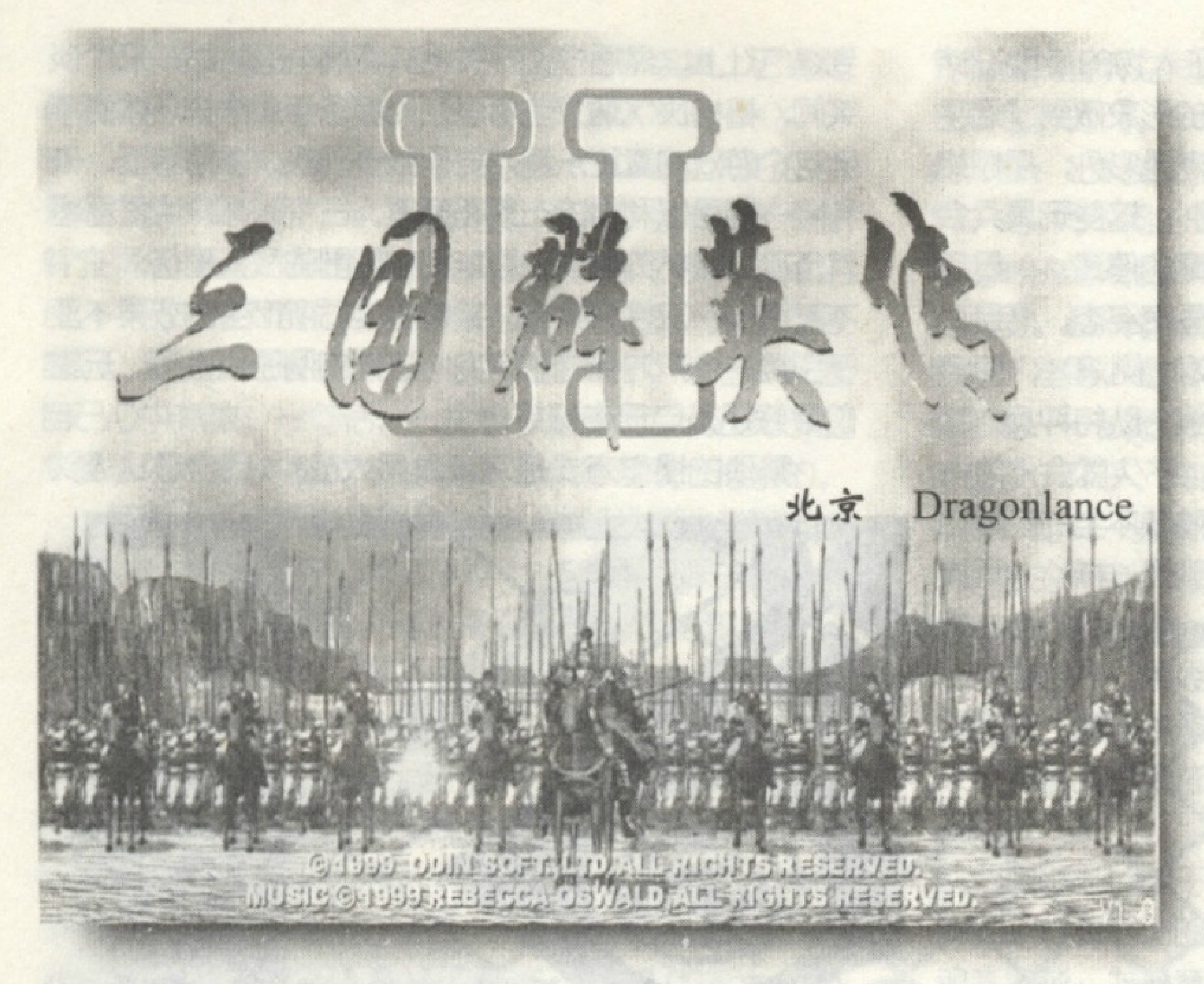
繁琐的操作方式是《玩具兵大战》1代中最让人头



疼的地方，3DO没有让这个问题在《玩具兵大战II》中再次延续。一个鼠标就基本上能够完成对游戏的操控。该游戏还可以通过因特网或局域网进行游戏的联线战斗模式。多人游戏中还包括了夺旗，死亡竞赛，占山为王以及模拟联线等多种模式。一个比较贴心的设计是：所有的控制面板都能被隐藏，玩家可以用全屏幕的模式来玩此游戏。

在领略了《玩具兵大战II》后，我们不难发现该游戏相对于其1代所做的大部分改动，都表明了3DO在制作这部续集时的创造性和替玩家考虑的工作态度。电脑游戏的续集也只有这样制作，才能在对前作弘扬和发展的同时，继续推动电脑游戏向着更高的层次发展，才能更有生命力，才能被玩家所接受。





北京 Dragonlance

以三国为题材制作的游戏，每年都能冒出许多。在我们这块古老的土地上的那个英杰辈出的时代，奇谋妙计层出不穷，生逢乱世的豪杰各怀着壮志给后人们演绎出一场风云变幻、可歌可泣的英雄史诗。所以，以这段历史时期为背景而制作的游戏也倍受关注，如：KOEI的《三国志》系列、《三国英杰传》以及智冠发行的《刘备传》等。从而使玩家置身于那个令人热血沸腾的遥远年代，运筹帷幄，决胜千里；去亲手调配那些熟悉的英雄豪杰，体验身逢乱世的艰辛，再现历史或是改变历史。去年，三国游戏的大家族中又添新丁，这就是由奥汀科技制作的《三国群英传》。该游戏凭借着与其它三国类游戏在许多方面的明显改进和提高（如：开创性地在此类游戏中引入了即时战略的时间概念、独特的内政和作战模式、动听的CD音轨佐以华丽的背景地图。），受到了众多“三国迷”的推崇。如今，一个好的、受欢迎的游戏出续集是理所当然的事情，也是众多玩家的期望。所以，奥汀科技也趁热打铁，不失时机地的推出了《三国群英传II》。

三国类游戏有一个优秀的传统，就是从未充当过硬件杀手的角色，《三国群英传II》也不例外。在如今这个intel的PIII已经开始横行的日子P133加16MB的内存对大多数玩家应该不是奢望，这可能就是三国类游戏受玩家欢迎的原因之一。当然，衡量一个游戏的好坏主要还是要看其在哪些方面能够抓住游戏者的心，检验的是游戏制作者的综合实力。那么，让我们来看看《三国群英传II》这个描写中国古代乱世的游戏，是凭借什么在竞争如此激烈的电脑游戏中立足的。

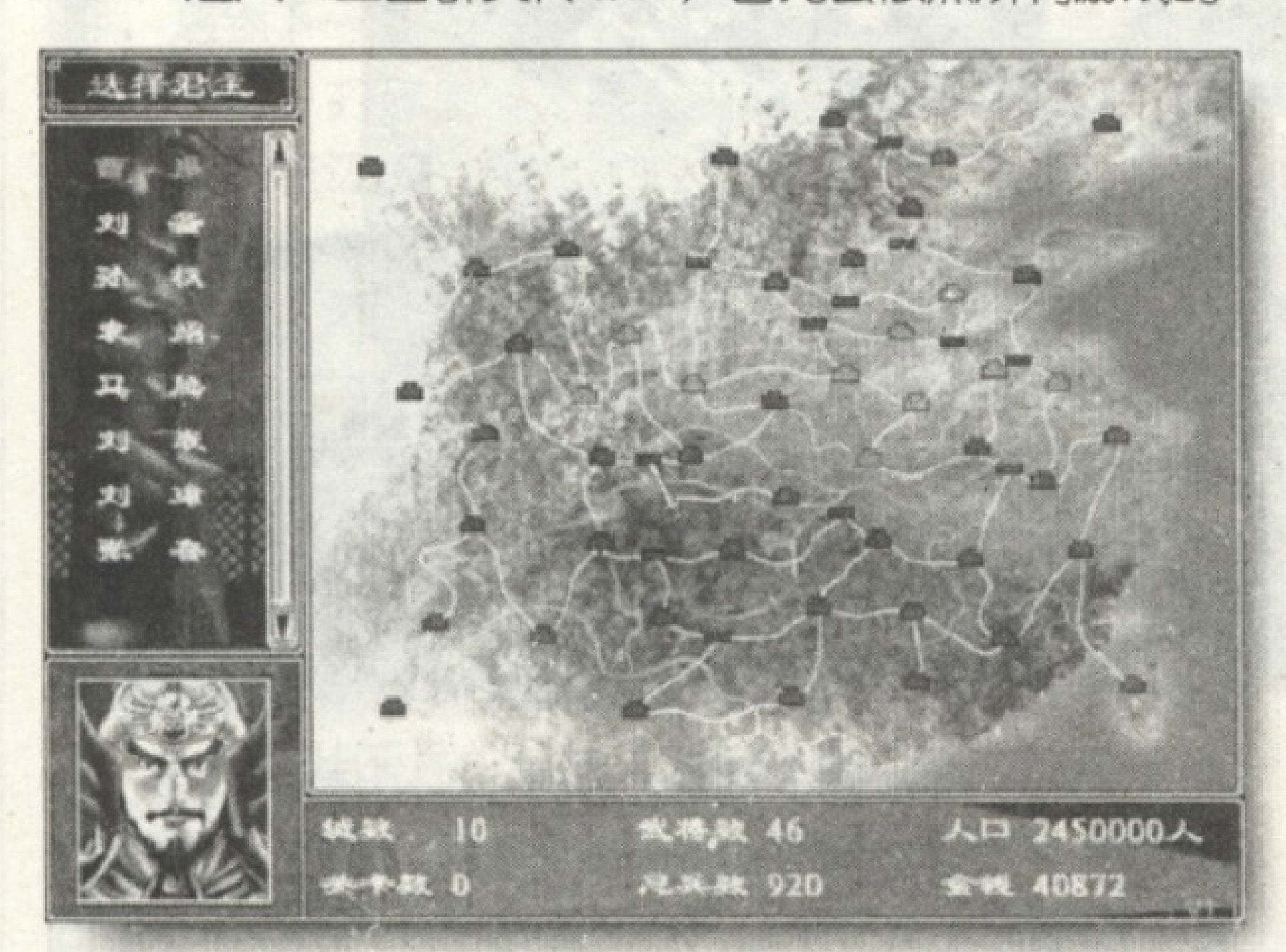




《三国群英传II》共设城市和城寨60余座，但并不需要占领所有的城市，而是象一代一样以消灭所有其它国家的君主为最终目的。而对于文官的设定和对武将属性的补充使《三国群英传II》与前作有很大差异。每个军团均须设军师一名，在作战时可以采用不同策略；加入了忠诚度、士气值和疲劳度等补充属性；武将和军师获得的武将技和军师技将均不相同，等级的提高也因人而异；每个武将所能装备的物品也增加到三种，随着装备的武器和马匹的不同，战场上武将的图像也将会随之改变；除了兵种、地形和阵形的增加外，武将的必杀技也增至110种，另外增加军师技67种；在战斗时出现突袭和包围的指令变化，且武将所带兵数增至200人；作

战后增加招降模式，取消了前作中俘虏的设定；城市内可以驻扎的武将数将随城市等级的改变而改变。这些变化摆脱了少数游戏的续集旧瓶装新酒的现象。

一进入《三国群英传 II》，首先会依照所有游戏的



惯例来欣赏一段开场动画。该游戏动画制作的场面还算宏大，但比起同类的欧美大作（比如《凯撒大帝III》的那段开场描写古战场的动画。）还存在着一定程度的差距。在3D人物动作的连续性，尤其在动画的精细程度上还有待提高。这个在其一代就存在的问题到了二代还没有解决，是否是该游戏的开发者更注重的是这个游戏的内涵？不过，好在这个游戏之所以吸引我们，并不是因为它的动画做得多么华丽，但这也不能不说是《三国群英传 II》的一大遗憾。

在选定了游戏的时期和君主后，伴随着一段还说得过去的雄浑的CD背景音乐，我们又进入了这个令人神往的三国世界。游戏中分内政经营模式、大地图模式和战斗模式，下面我们看一看这三种模式的操控方式。

（一）内政经营模式：

每年进入一月时就会进入内政经营模式，此时，玩家所占领的城市都会有税收进帐。在此模式下，可以进行搜索和内政开发等内政指令。每个武将每次只能执行一次内政指令。如果有武将正在出征的路上或在内政期间没有进城，则该武将便不再能执行内政指令。

而“开发”的指令可提升城市的人口数和防御度，每个城市人口的上限都是1,000,000。人口数的提高将使此城能有更多的税收并提高预备兵上限。每个城市的防御度的最高上限是999，该城防御度的提高可以提升守城一方的防御力，而且，对于城市的预备兵补充速度及城内武将的体力和技力的恢复都有正面的影响。需要注意的是，在城内的战斗将使城市的人口减少，比如城市沦陷敌人手中，不但该城市的人口数锐减，城内的金钱也将全部流失，且城市的防御度也会相应下降。

通过“搜索”指令可以找到武将，更多的是找到诸如武器、马匹、兵符和特殊物品。搜索到的物品和战斗时缴获的战利品可以通过“使用物品”分配给所需武将，用于提高武将的能力或忠诚度。也有一些物品需要武将的等级或是能力达到一定的要求才能使用。

在城市较多时，也可以用“自治施行”这个指令使某一城市自动使用搜索和开发。但在此模式下找到的物品将不会显示，除非能够找到人才。

（二）大地图模式：

在内政经营模式终了后便自动进入此模式。玩家有一年的时间来调兵遣将，进行组织兵团出击，防御敌人攻击或分配调度属于自己的武将。在此模式下每个城市的金钱会随时间而自行转化为预备兵。每增加一个预备兵所需金钱为100个单位，只有金钱用光或是预备兵数达到最大上限时才会停止。同时，在大地图上会显示许多飘扬着不同颜色旗帜的城市及城市间的道路以及在路线上移动的兵团部队。在此模式下能够执行“城内指令”和“兵团指令”。从而完成部队的征兵、组队、出征、及任命太守和军师；而“兵团指令”将对组队后形成的兵团进行控制，如：变更行军目的城市、部队驻防和回城等。

（三）战斗模式：

这才是本游戏出彩的地方。在大地图模式下，两个所属不同国家的兵团相遇，或一方的兵团进入另一方的城市时，就会进入战斗模式。

首先进入战前准备，交战双方的人马会同时出现在屏幕两边，交战规则采用淘汰制，每次各派一名将领出



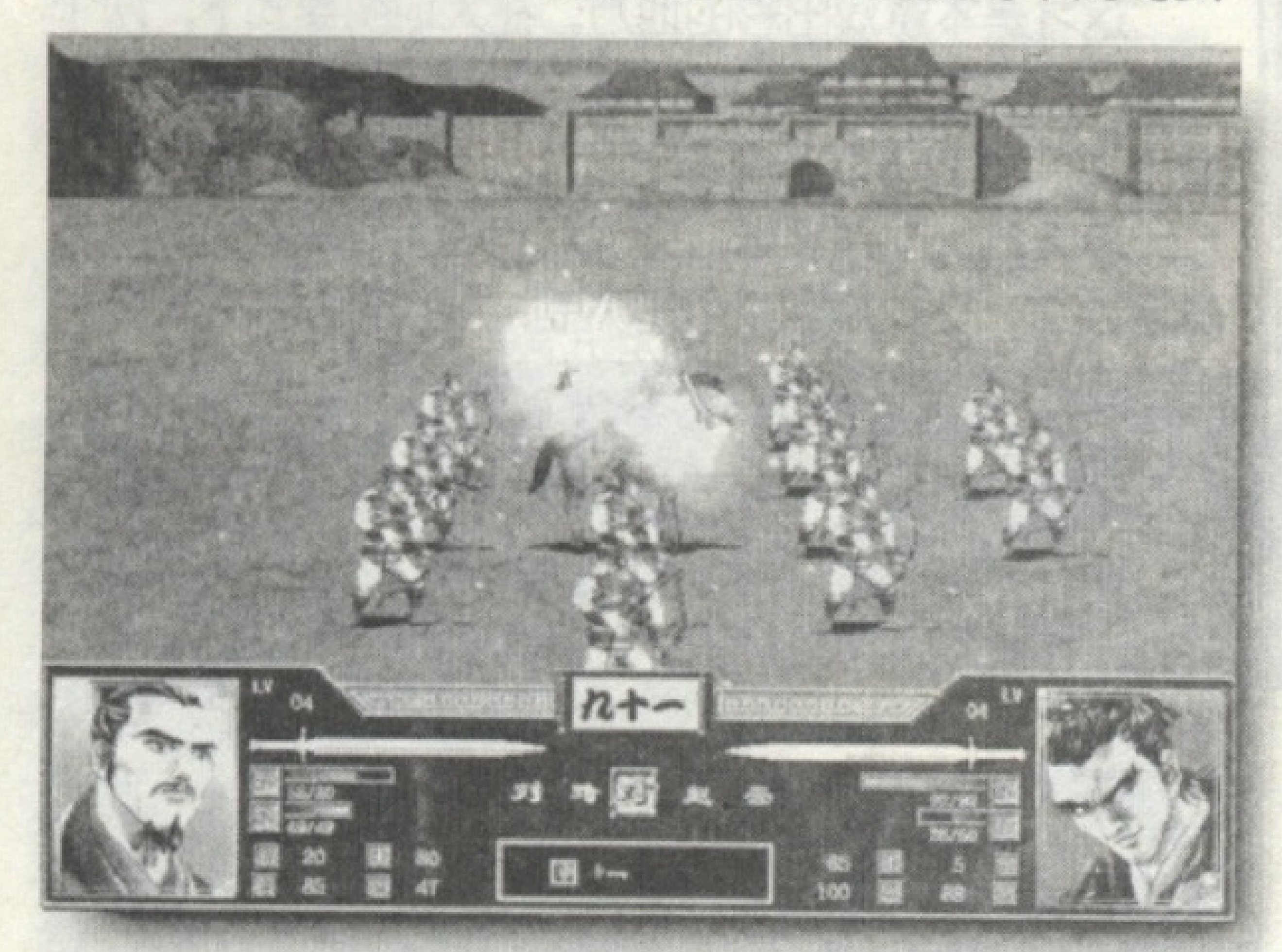
战。胜利的武将可再次出战，而败阵或平手的武将便无法再出阵。直到一方不能再派出武将为止。而在此可对武将的出战顺序、阵形的选择、武将在阵形中的位置以及军师指令进行调配。当然，如果看出大事不好，也可选择退兵——脚底抹油，开溜。但要记住：若连续退兵

三次而未能进城休息，第四次退兵时将会全军被俘。

一切准备就绪，便进入了战场画面。战斗的方式和一代没什么不同，玩家只需按照游戏中的战斗指令，对自己所控制的部队进行指挥，同对手进行周旋。选择出战的武将首先要注意对手的出战武将，视其所带兵种是否会对己方的出战武将所带兵种相克；其次要知道对手的武将技的种类以及智力和武力的强弱；然后再视对手所排的阵形决定我方将使用的阵形；对武将技或军师技要擅加利用，因为游戏初期武将的能力普遍较弱，而后期的敌人又相对较强，所以，这些招式可是获胜的关键。当然，战况若对本方不利时也需考虑退兵以保存战斗力，借机与其他部队合流再与对手周旋从而取得最后的胜利。

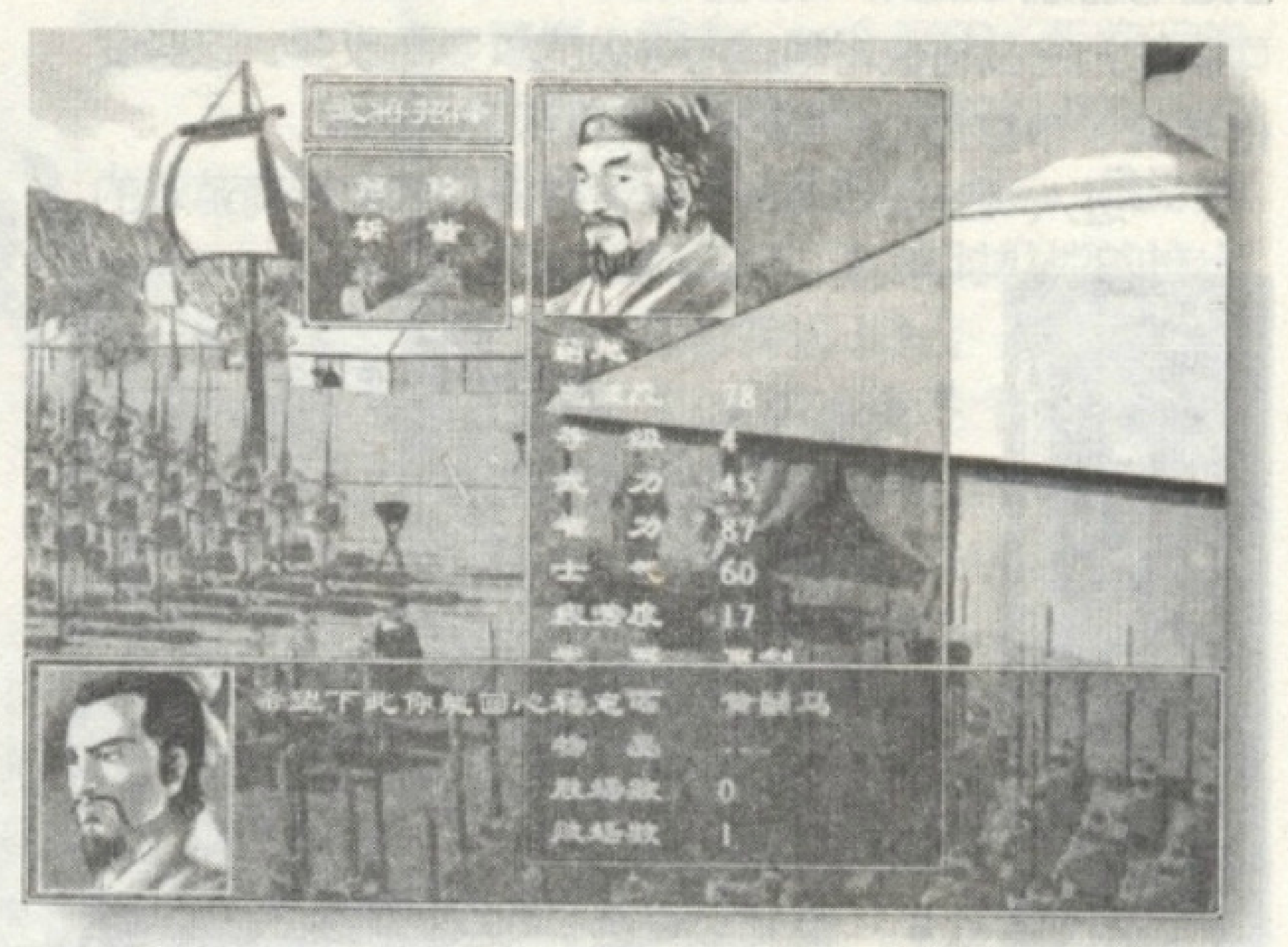
战争结束了，开始清点俘虏。可对其进行劝降、斩首或者释放。这就取决于玩家的好恶了。

《三国群英传 II》延用了一代的升级方式，武将参与战斗将会获得经验值，而武将等级的提高会增加其体力和技力的最大值，同时，能增加5个带兵量。升到20级时便能带一个百人队。自20级开始，等级每升1级，便能多带5个骑兵。直到成为由100名骑兵和100名步兵组成的200人的庞大队伍为止。武将在升级后也可通过觉醒而获得新的武将技和军师技，每个武将所能掌握的技能将不再一致，且等级的提高，也能换用不同的武



器。因为许多强力武器，武将的等级不够是不能装备的。和一般的RPG游戏一样，武将所获得的经验值的多少，视其击败的对手等级而定。对手的等级高，获得的经验值就多一些；对手的等级低，获得的经验值就少。如在战斗中将敌人打下马来更会获得额外的经验值，且如果兵团获胜，该兵团中未出战的武将也能获得少许经验值。

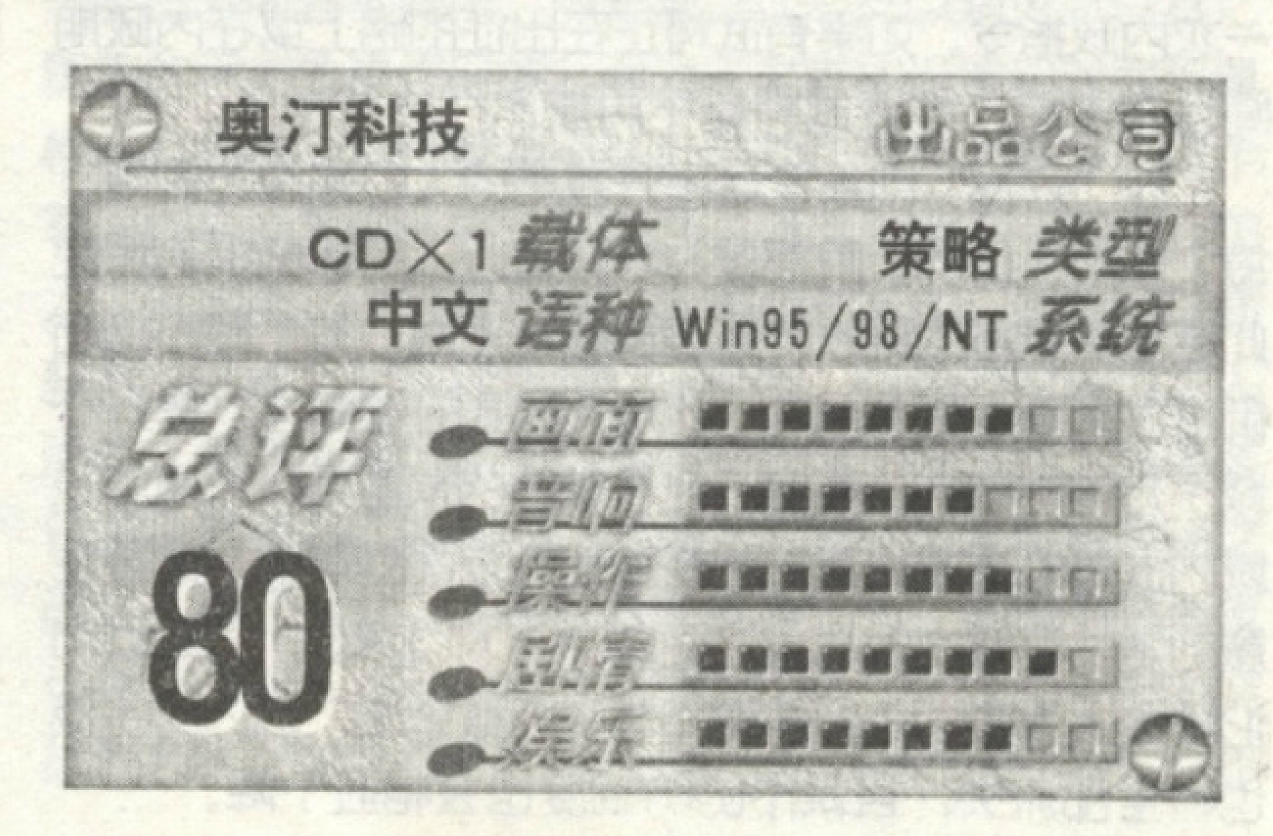
武将在参加战斗时会增加疲劳度，疲劳度的增加和耗在战场上的时间无关。当疲劳度达到60以上时开始降低武将的士气，而其士气值会影响武将的战斗力，士气



低于50时，在战场上就会出现士兵开小差的现象。所以，要注意让经常征战的武将回城里休息以降低疲劳度。而武将在城里休息，补充体力和技力的恢复速度同太守的智力有关，太守的智力越高，恢复速度就越快。如果在城寨里休息，只能补充体力和技力，无法将金钱转化成士兵，所以也就无法改变武将所带的兵种和数量。

好了，说了这么多，其实我也就是给玩友们起一个抛砖引玉的作用，一个好的三国类游戏是可以让玩家们回味无穷的。哪位玩此游戏成为个中高手也是很正常的事情。在本文的结束时顺便说一些题外话：《三国群英传》的一炮走红给玩家们又带来了《三国群英传 II》，将来也许还会出三代甚至更多。纵观如今的PC GAME市场，以三国为体裁的游戏层出不穷，不同的风格，不同的角度，不同的类型，可谓五花八门。这其中有的一举成名，有的自毁长城，有的成为经典，有的如流星般一逝即过便了无踪迹。而对这一切，在屏幕前日夜鏖战的玩家们自然都会有自己的看法和见解。不是有人说：玩家的眼睛是雪亮的，是容不得沙子的……

说得有点远了，打住!



从最上边的门进去，从右边跳到通风口里，再上右边的平台，从中间爬上去，打碎鬼匣得到隐身术，再跳进左边的通风口。回到开始的地方，向右跑跳进右下方的通风口，站在扳手旁，念动咒语，隐身后迅速拉下扳手，落到下一层，再拉下左边的扳手，落到最底层后迅速向右跑，打碎鬼匣，跳上右边平台，再跳到左边蹲下，滚到左边的门前进去。

走进右边那扇唯一开着的门。一直向右跑，跳过两道沟，跳进通风口到近景。关住下边的蟹形兽，再蹑手蹑脚地到左边拉下扳手，回到右边。跳上平台，拉下扳手把蟹形兽放出来并控制它，到左边杀掉四只爬虫，再让它回到右边，到左边的鬼匣前打碎它得到隐身术。回到右边的平台上，把蟹形兽放出来，再隐身下去，走进右边的门。

从门里出来后，从底下滚到左边，扳动扳手，中间的爬虫会在上一层跟着阿比。迅速滚回最右边，控制右边的蟹形兽，用它杀死追来的爬虫，再让它来到最左边。从下边滚回左边，把蟹形兽全部关在最左边。阿比再滚回右边，到左边中间一层，通过左边的通风口从远景出来。到右边拉下扳手，再到右边打碎鬼匣得到隐身术，迅速跑回中间，通过通风口到近景，再从右边到最下面，滚回左边，放出蟹形兽。再滚回右边，站在上边平台上，最后跑到左边的门里。

出来后通过旁边的通风口到近景，再跳进左边通风口里。读完左边的掌形标志，再进门。一直向左，通过传送门到近景。阿比的左边会出现一个蟹形兽，赶紧向右跑，蹲下滚人传送门到上层，继续向右滚，向左滚进传送门。继续向右跳进右边的通风口里，阿比被弹到上面去，落到右边，走进传送门里。

出来后一直向左，经过传送门到近景，迅速跳上右边的平台，再跳到右边，落下后迅速向左跑。经过左边的传送门从右边出来，到右边的边缘一直跑下去。经过下边的通风口落到一群狗的旁边，立刻向左跑跳上平台，跳下去迅速向右跑，经过传送门到上边，继续向右从矮道下滚过去，一落地立即蹲下向右滚过传送门。到上层跑到最左边。阿比立即控制下层的斯立格，让他通过传送门上来，等铁闸放下后疯狂射击干掉恶狗，然后放弃控制。到右边经过传送门到下边，打碎鬼匣得到隐身术。让自己隐身后，迅速跳上右边的平台，再向右跑。打碎路上的两个鬼匣，到右边跳下，跑进传送门。打碎右边平台上的鬼匣，再跑进右边门里。来到左边，这里有5个同胞，打碎鬼匣后，让他们跟着阿比到右边，救他们出去。阿比则从刚打开的门出去，最后到右边跳进通风口。

第四关：玛多姆避难所

Mudomo Vault

同胞数：5个

先向右跳上平台，蹲下滚过去。读过掌形标志后下去，再读一个，然后从右边下去，迅速跳上平台，读那里的掌形标志。然后拉下吊环，打开右边铁闸。到下边，远处出现2个手形兽，控制1个，用它爬上右边平台并拉下吊环。这时铁闸打开了，跳上去继续向右，让阿比站在活板上，控制下边的手形兽，让它爬到上边拉下吊环，打开活门让阿比落下。向右跳上右边平台，从边缘下去，向左滚过矮道，到左边站在铁闸前，控制下边的手形兽，让它爬上左边平台拉下吊环。由升降台下去，向右落下后再向左，然后滚到右边落下。这时两边会出现两只手形兽，赶紧拉下扳手，落下后，再迅速跑到左边刚升起的升降台下去。到右边拉下扳手，掉下去后迅速向右跳上平台。下层有三只手形兽，拉下扳手后落下去，迅速向右跑跳上平台，再跳下去进门。

向右跳进通风口，继续向右，滚过一段长长的矮道，跳进最右边的通风口。向左走，读过掌形标志后，控制下边两只手形兽中的一只，用它指挥另外一只去攻击左边的爬虫，并让它拉下中间的吊环。这时上边的两个门打开了，放弃控制后进左边的门。继续向



流星雨工作室
衡量电脑资讯网
李晓

左，落下后跳进左边的通风口里。向右滚过矮道，落到下边，进门。向左一遇到手形兽就跳上平台，读过掌形标志再跳到左边平台，到左边把上方袋子里的肉拿到，下来向左跳上平台读掌形标志，然后向左，遇到手形兽就将肉向右扔，自己迅速跳下来打碎鬼匣得到隐身术，再跳回平台继续向左，读左边的掌形标志。施法隐身后跳下去，向左跑跳上平台，迅速到左边下来，向右打碎鬼匣，到上面进门。从远景出来一直向左走，打碎三个鬼匣后进入中间底部的门里。一直向右并跳上右边的第一级平台，打开上面的传送门，再跳进去。



读过掌形标志后跳进通风口，进入左边最下边的门里。先打碎旁边的鬼匣，再控制上面两只手形兽中的一只，用它拉下吊环打开铁闸，控制它跳下去，到左边吃掉那里的爬虫，再往左从蛛网爬上，拉下吊环再下来，继续向左跳过深沟，从左边蛛网下去向右，顺着右边平台的蛛网爬上去拉下吊环，再下来继续向右爬上中间平台，尽量杀掉右边的爬虫，而后控制它跳下左边悬崖摔死。到左边乘升降台上平台，打碎鬼匣后再下来到左边乘升降台下去。跑跳上右边的平台，再往回跳，将鬼匣打碎，回到开始的地方，并且走进刚刚打开的门里。

进右下方的门。出门从左边下去，然后滚到右边的铁闸边，再爬上去拉下扳手，这时从远处出现一只手形兽，控制它从右边到底部，再跳到中间及右边(注意不要让石头砸到)，让它爬到右边平台拉下吊环打开铁闸，再到右边顺着蛛网下去，跳到中间拉下吊环，再跳到右边爬上平台，向右一直跳到最右边，拉下吊环后放弃控制。滚到右边，从左边平台跳到中间，打碎鬼匣后跳到右边，爬上右边平台进门。

进中间左边的门，顺着左边下去，落到下边通风口里，弹出后立即起身打碎鬼匣得到隐身术，然后让自己隐身向右跳上平台，再回跳到中间平台。跳上中间平台后打碎鬼匣得到隐身术，从左边跳下，从右边上去，滚到右边。在向上跳之前先让自己隐身，跳到右上方的平台上，到平台最右边。跳上去，迅速跳到左边的平台并向上跳，在上面跳到右边平台，打碎鬼匣后跳进右边的通风口，进门离开。

进右边的门，走下平台，经过通风口到右边，蹑手蹑脚地到右边拉下扳手，迅速向右跑跳上平台并打碎鬼匣，跳到平台另一边的下方，回到左边跳上平台，用升降台到上层，这里有只手形兽。先顶一下麻布袋，落下一块肉，别拣，再跑到另一边顶一下麻布袋，拣起这次掉下来的肉，迅速乘升降台到上层。在最左边把肉向右上方扔去，趁两只手形兽去抢肉时，迅速跳上左边平台，上去后迅速向左跑，跳上左边平台后进门。

出门跳上左边平台进门。一直向左跑跳上平台，滚过矮道。不管扳手，跳到左边继续走，跳进左边的通风口。落地后，先到最左边打碎鬼匣，回到右边拉下扳手，出现一只手形兽，控制它，用它去杀死左边的爬虫。继续向右，跳进右边通风口弹到右边，向右跳上平台，滚到中间拉下扳手，打开近景铁闸，把爬虫放出来。跑到右边跳进通风口到近景，落下来，小心跟着手形兽往左走，这时追来的爬虫因为畏惧手形兽纷纷向左逃。到鬼匣前时，两边的铁闸会升起来，打碎鬼匣立即控制左边手形兽用它杀死残余爬虫，让它到最左边后放弃控制，到左边如法炮制打碎鬼匣，向左跳进左边的通风口，走进打开的门。

出来后跳到中间，跳到右边平台上进门。

从门里出来打碎右边鬼匣后迅速向右，这时左边出现了两只手形兽。滚过右边矮道后继续向右，跳进通风口弹到上边。打碎鬼匣后迅速向右跑到右边掉到下一层，这时旁边几只爬虫也追杀阿比。继续向右滚过矮道后掉下去，再攀上平台。进门到中间平台上并跳进旁边的通风口里到近景，顺着平台下去后进下面的门。

拉下扳手，迅速向右跑跳上平台，滚过矮道后跳下去，滚过矮道向右跑，掉下来挂在平台上，迅速爬上去继续向右滚过矮道，落地继续向右，滚过矮道后迅速向上跳到平台上，再向右在边缘处用力一跳，落入通风口被弹到下边。落地后继续向右滚入矮道，到吊环边。拉下吊环后落到下边，落地后向右滚过三段矮道，再跳过一道沟，跳上平台打碎鬼匣，跳到左边通风口，落地后向左跑跳过一道沟，滚过三段矮道，跑到最左边进门。

出来后向右跑跳上平台，进门。出门读掌形标志，打开旁边的传送门，跳进去。从传送门出来后，到前面5个生病的同胞身边，念咒语治好他们，把他们带到左边，让他们帮阿比转动阀门，打开右边的通风口通道，



到右边救走他们，跳进左边的通风口……

第五关(1) 费司中转站

Fee Co. Depot

同胞数：26个

攀上平台，看一下屏幕，打开右边的铁闸，到右边酿造机旁喝瓶酒，到右边炸弹旁，让阿比放个屁，然后迅速跑开，等炸弹被引爆后进门。读过掌形标志到酿造机边喝酒，放个屁后迅速念动咒语控制屁引爆右边的八枚炸弹，设法用同样办法将右边那些斯立格上方的电子眼炸掉，施法将那些斯立格全部干掉，从右边门进去。先喝瓶酒，站在活板上拉扳手落到下面的平台，一路向下，迅速向右跑，跳过三组炸弹，跳上右边平台，攀到最上层平台，拉下扳手，跳上左边平台，来到最左边开始的地方。喝瓶酒，用屁将下面四枚炸弹引爆，然后到右边进门。



看过身边的地图，到右边读掌形标志，跳到右上方喝瓶酒，在电子眼的下面放掉它炸掉电子眼。再喝瓶酒，放个屁并控制它炸掉左边的炸弹，如法炮制炸掉下面的探测器。再喝瓶酒并控制屁到左边，向上再向右，再到右边再右边，炸掉右边平台上的斯立格。到左边跳上去，向右跳上右边平台，站在掌型标记前跳上去，再攀上平台走进写有“EMPLOYEES ONLY”的门内。

从远景出来，蹲下滚到左边拉下扳手，滚到右边回到门里。跳到左边读掌形标志，然后进左边的门。这次从近景出来，用阴影隐藏自己，蹑手蹑脚到左边进门。跳上平台，到左边顺着平台到下层，通过升降台到下面，蹲下滚到右边跳进通风口。从远景出来向左跑进门，到最左边拉下扳手关掉下面的电击器，打碎右边鬼匣得到隐身后跳进通风口。到右边跳上左边平台，先隐身再迅速向左跑，落地后继续向左跑跳上平台并滚过左边矮道，迅速跳上左边平台后跳到右边，跳上左边平台爬到上面。到最左边快跑跳上中间平台，跳上右边平台，向上爬到上层，再向上到扳手处，拉下扳手后控制出现的斯立格，用他解开右边的声音鉴别器(5、6、8)，通过右边传送门到上面，到右边跳下杀死地上的两个斯立格，再到右边拉下扳手，用升降台到下面回答声音鉴别器(6，5，8)再放弃控制。跳下来后从右边的平台上到右边跳上平台，到下面再向左走进标着“SLIG BARRACKS”的门里，进入左边机车。

第六关：斯立格兵营

Slig Barracks

同胞数：49个

向左滚人矮道，跳上平台进门。向右躲人矮道的阴影中，迅速滚到右边拉下扳手后攀上去。向右滚下去吊在平台上，迅速跳到右边平台上，拉下扳手后乘升降台上去。到右边吊在平台上，攀上去并跑到右边落下，拉下扳手迅速向左跑，跳上左边平台并跳进通风口里，被弹到上面挂在一平台上。上去从左边攀上右边平台，当空中斯立格飞来时控制他。用他飞上去炸死上方的五个斯立格，并拉下右边扳手后放弃控制，从最上面的门离开。出门后越过平台躲在阴影中，然后蹑手蹑脚地走到左边阴影中，滚到中间的矮道。滚到左边的阴影中，在绿光前按一下，右边会落下一枚手雷，拣起它，并用它将斯立格炸死。这样拣了扔，扔了拣，将这里四个斯立格都消灭掉之后离开。

出门后控制下面的斯立格再放弃控制，阿比乘升降台下去，向下面的四个同胞分别道歉(1、7)，用升降台带他们到上面，站在四个阀门前，同时让他们打开门，用升降台送他们下去救走他们，离开这里。

看过地图和屏幕，从左边的WELL1处跳进去到远景，进门。由右边升降台上去，迅速跑到左下方的铁桩后躲起来，蹲下滚到左边平台下，迅速从平台左边攀上去躲在右边，按下绿色光团，拣起手雷。依靠掩体向左来到近景有一电子眼的地方，用手雷把电子眼炸掉，用控制术干掉远景的斯立格。依靠掩体到右边安慰那三个同胞，再借助升降台带他们回到左边的场景。用同样办法将左边受困的同胞也带过来，将他们一起救走，由左边的门离开。

这次跳进标号为WELL2的通风口，进门。躲过飞行的炸弹一路向左到达升降台，到下面后跳到旁边的升降台上，拉下扳手右边就会升起升降台。向右躲过飞行炸弹跳到左上方拉下扳手，下去安慰同胞带着他离开。从右边的升降台下去，救走他。再下去后向左，将该场景中的炸弹全部排除并带同胞到刚才的鸟门，从最左边的门离开。

爬上右边平台，向上跳到中间的平台，向左滚过笼子，到最左边将三个炸弹关掉，攀上左边的平台，跳上

右边的平台，迅速拉下扳手再蹲下。滚到下面，打两个同胞一下，带他们来到右边升降台。向上爬，跳到右边的平台，跳到中间的平台上，然后跳到左边的升降台上，乘升降台下来，让那两个同胞跟着阿比到最上面，带着他们向左跳下平台，放他们出去，同时获得兽化力量。到左边让自己兽化，摧毁所有的东西，然后跳上中间平台并转动阀门，走进下面的门里。



这次跳进WELL3中，到远景井进门。到上面读掌形标志后往左，地上有四个未武装的斯立格，惊醒他们后迅速回到右边扳手旁，等他们过来时拉动扳手用电击器把他们杀死，到左边控制上面的斯立格，让他到右边解除声音鉴别器(6，5，6，8)打开铁闸，在射杀右边两个未武装的斯立格后放弃控制。到右边，等上面的飞行斯立格飞过来时控制他，用他杀死另一个飞行斯立格，用他打开上面铁闸(5，5，6，8)，然后继续向左到通风口边向上飞，炸死上面的三个斯立格和电子眼后放弃控制。到右边爬上平台，跳到右边后攀上去，滚到最左边，转动阀门后回到通风口边，继续向左跳上平台，转动阀门，回到中间通风口，跳上平台，向上爬，快跑跳到左边平台上进门A。从门里出来后控制平台上的斯立格，再放弃控制。让上面的同胞跟着阿比到右边放他们出去，阿比攀上平台扳动扳手把右边的门打开，进门。跳上左边平台，快跑跳上右边平台，进门B。到平台的边缘拉下扳手后迅速跳下去，控制上面出现的斯立格，用他关掉下面的电击器(6，6，5，6，8)，再放弃控制。跳上平台，回到右边放两个同胞出去，从下面的门出去。



在门的右边向上跳到左边平台，站在右边的边缘爬上去，跳上左边平台，翻上去蹑手蹑脚地向左走，等左边的斯立格向左看时，蹑手蹑脚地到左边的绿色光团前按一下，然后蹑手蹑脚地回右边阴影。等斯立格回头时，蹑手蹑脚地到左边拣起炸弹，迅速向右滚到右边，将炸弹扔到那个斯立格身边，然后设法拣炸弹炸死下面的两个斯立格。带个炸弹下去拉下扳手打开左边铁闸，到左边转动阀门，然后跳上平台，到右边下去用炸弹把斯立格炸死后跳上右边平台。到右边将炸弹扔到电子眼的正下方，然后控制下面四个未武装的斯立格中的一个，用他到左边拿枪，杀死其他斯立格后放弃控制。然后到下面转动阀门，从左边下去，进门C。

跳上左边平台拉下扳手，控制出现的斯立格，放弃控制，让上面两个同胞跟着阿比到右边放他们出去。跳上平台进门，再跳上右边平台进门D。拉下扳手躲到右边的阴影中，等斯立格走过时蹑手蹑脚向右掉到下面，再控制斯立格，用他回答声音鉴别器(5，6，5，5，8)，再放弃控制。爬到上面对同胞道歉，让他们跟你到下面，让他等着，爬到上面，到左边念动咒语放他们出去。从下面的门出去，跳到左边爬上去，从中间的门进去。

这次跳进最右边的通风口WELL4，进门。读右边的掌形标志，到左边跳上平台。拉下扳手，从左边出来后蹑手蹑脚地到平台下，爬上去，蹑手蹑脚地走到左边跳上去，滚过矮道到左边掉下去，打碎中间的鬼匣后迅速跑跳上左边平台，让自己隐身，到右边扳手处打开电击器杀死下面的两个斯立格，拉下扳手关掉电击器。到左边把剩下的两个鬼匣打碎，对所有同胞分别道歉，然后让他们跟着到右边放他们出去。到最左边跳上平台，从左下方的门出去。跳上左边平台，滚到右边掉到地上，拉下左边的扳手后迅速跑到右边，从打开的活板处落下，跳上左边平台，滚到左边，下来后一直向左跑跳上平台，来到左边拉下扳手后迅速跳进旁边的通风口。阿比被弹到上面的笼子里，控制飞行斯立格到右边，炸死右边的两个飞行斯立格以及传送门上方的电子眼后放弃控制。然后快跑跳下来，救走旁边的同胞。再到右边拉下扳手，到右边扳动扳手，再把这几个同胞带到左边放他们出去。向左滚过平台，拉下扳手后迅速跳上右边平台再进门。通过左边的通风口到近景，进中间



的门。

跳下平台读掌形标志，拉下扳手后跳上左边平台，再到左边跳上右边的平台并跳进那里的通风口。阿比将被挂在左上方的平台上，迅速向右跳，爬上去滚到右边，跳到地上后迅速向右跑，拉下扳手后走回左边跳进通风口。爬上去滚到右边，等下面的斯立格走开后跳进左边的通风口，这次被弹到右边的平台上。爬上去等斯立格走开时下来，跳到右边拉下扳手后再向左边跳，然后进入右边的通风口。弹到最上面后，扳动左边扳手后跳进右边的通风口里，被弹到上面后拉下扳手，控制左边的格鲁贡高级将领。让他站在左边的魔镜前发布命令(1，4)，这样就能被传送到下面的平台上。下来后向左走，跳到两个炸弹左边，叫上个斯立格，把他带到左边，命令他把其他两个斯立格杀死。再通过魔镜来到左边，让所有的斯立格跟着(6，2)，跳到左边平台，那些斯立格就摔死了。从左边缺口下去到最底部，站在铁闸边大叫救命(7)唤来斯立格，用他们把中间的炸弹引爆。再叫个斯立格拉下扳手，然后让格鲁贡带着他站在左边活板上，让斯立格拉下扳手，掉下去后让格鲁贡站在魔镜前(14)把毒气关掉，格鲁贡爆炸了。跳到下面，小心走进右边的门里。到左边拉下扳手把电击器关掉，站到中间让同胞跟着，把他们带到右边救走他们，走进右边的门里。

第五关(2) 费司中转站

Fee Co. Depot

用屁弹解除炸弹和上面的斯立格后，到左边跳上去，再向右跳上平台攀上去，到右边跳上左边平台，拿四块肉后跳到右边进门。跳上中间平台读掌形标志，转身向左扔下一块肉后迅速跳到左边地上。拉下扳手后马上跳上中间平台并一直向右，从活板处掉到下面，到右边跳上平台，向右边扔一块肉，下面的大狗会扑过去触动地上的机关关掉上面的电击器。这时迅速跑到右边门前进去，走到右边，迅速跳上平台(隐藏地点1)。到中间蹲下，滚到右边下去，跑到右边掩体后停下，蹲下滚到右边，到右边，用升降台下去，再登上左边的升降台，上去拿几块肉，再下去。读过掌形标志后跳上左边平台，用手里的肉引开大狗，然后跳上左边平台。上去后到右边乘升降台上去，把上面的两个瞎眼同胞叫到升降台上，拉下旁边的两个扳手，然后到下面让所有同胞都到平台上。阿比来到下面，用肉引开几只大狗，迅速下来拉下扳手再回到上面，带着上面的所有同胞乘右边的升降台下去，放了他们。回到上面走进右边的门，走进右边的机车。

第七关：尸体加工厂

Bonewerkz

同胞数：31个

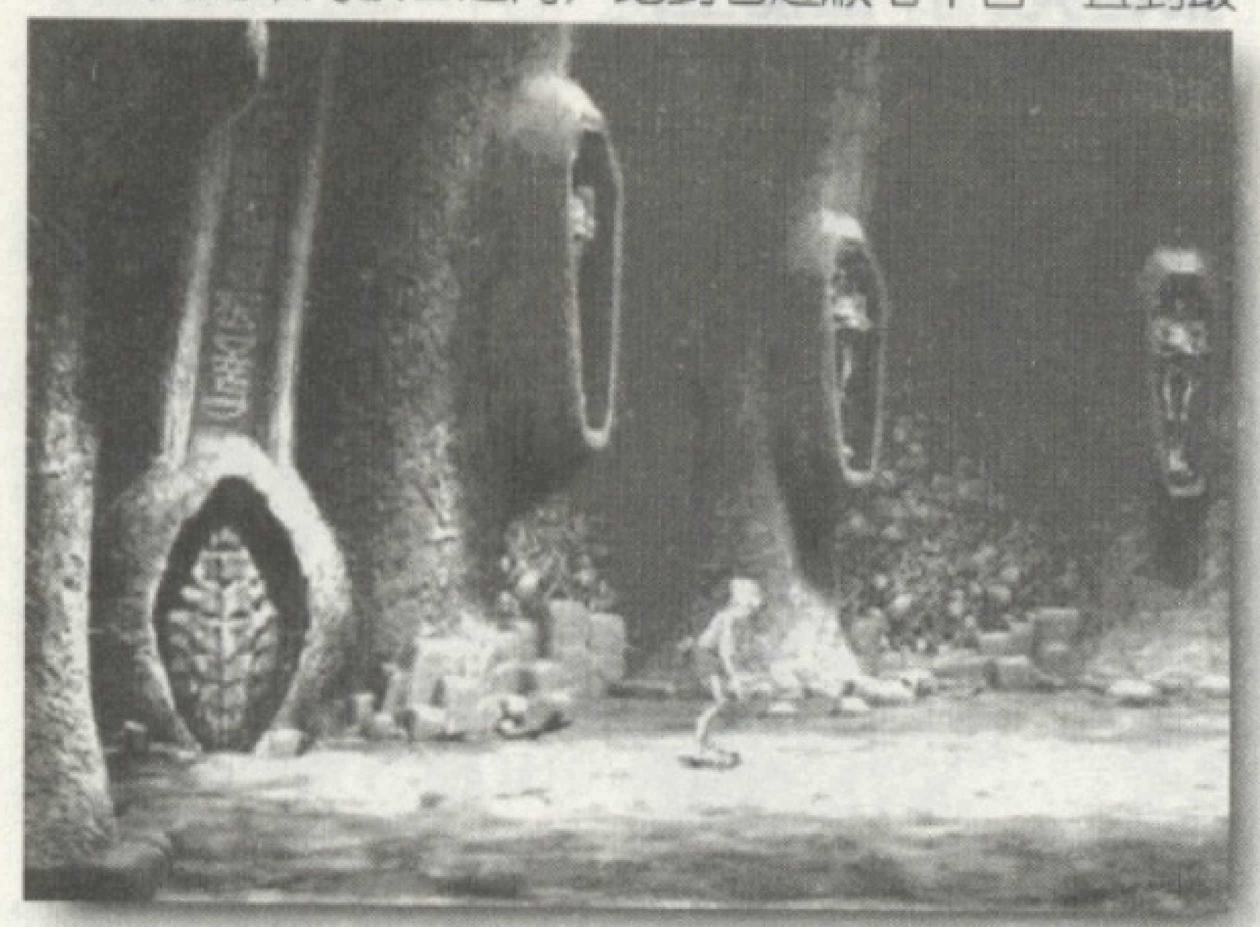
避开落下的石头跳到右边拉下扳手，乘左边的升降台下去。到下面后跳到右边，跳上右边平台拉下扳手，再乘升降台下去，看过掌形标志后进门。出门后，把那个同胞叫到下面并带他到左边扳手旁，让他等着。阿比跳到左边，两人同时拉下扳手将上层的斯立格电死。(隐藏地点1)放他出去后从下面到右边，这时上面有一只大狗扑来，迅速向右跳到平台上(隐藏地点2)，再在上层一路向左，到最左边拉下扳手。从右边打开的活板下来，向左跳上平台，并从右边的升降台上去进门。

走到左边由传送门到近景，蹑手蹑脚走进右边的门。注意中间的两个阀门，到左上方顶一下麻布袋得到五块肉，从下面的门出去。蹑手蹑脚向右，滚过矮道，跳上右边平台进门。再进左边的门，到右边跳过地上的炸弹，走进右边矿车，操纵矿车顺着路轨向上走，到最上面跳下矿车，再跳上左边平台，进门。

到右边跳上平台，跑到左边落下后继续向左，到左边后控制下面的斯立格，让他扳动扳手到远景，用他杀死远景的三个斯立格并拉下右边的三个扳手，放弃控制。顺着原路走进右边的门里，等近景的飞行斯立格到右边后进门到近景，跳过炸弹走进右边的门。滚到左边拉下扳手再回到右边跳上平台，向右踩下机关后右边睡觉的大狗会扑来，迅速向左跑跳过缺口，等大狗全部落下去后跳到右边，到右边进门。出门后跳进右边通风口，攀上右边平台，到最上面拉下扳手，从左边下来，看过掌形标志后拉下左边的两个扳手，然后到最底部向右跳到最上面拉下左边扳手，跳到右边，再跳到中间，拉下中间的扳手后带上右边的两个同胞乘升降台下去，然后迅速跑到左边，叫上一个同胞，带着他们到右边，用下方的升降台下去。到右边拉下扳手后再回到升降台，放他们出去。跳上左边平台，拉下扳手把升降台升上去。上去后跳到左边拉下扳手，用下来的升降台上去，到顶后从左边到上层，跳上平台滚到右边掉下，到

下面拉下扳手把升降台升上来，用它把下面的三个同胞运回上面再从左边上去，站在上面扔块石头下去，爆掉一颗炸弹后跳下去，到了右边念动咒语放右边的同胞出去，从上面走进中间的门。

跳过中间缺口进门，跑到右边顺着平台一直到最



上面，看过掌形标志后再顺着平台右边到底部，进右边的1号门。出来后一直向右跑跳上平台。跑到右边跳上平台，转动阀门，当看到压力表开始降压时到左边拉下吊环，从下面的门出去。走进上一层的2号门，出来后把炸弹排除掉，跳上平台，一直往右，注意地上的炸弹和落下的巨石，把地上的炸弹排除掉后到右边，跑跳到中间平台上。顺着平台下去，让下面的所有同胞跟着到下面，救走他们。阿比再回到上面，爆掉右边炸弹后跳到右边，再爆掉一颗左上方的炸弹跳到左上方，把路上的炸弹排除后转动左边的阀门开关，走进打开的门里。顺着平台爬上去，走进3号和4号门。出来后跑到左边攀上平台，到最上面转动左边的阀门开关，然后下来，攀上平台通过左边的门到远景。扳动左边的阀门，从左边的门出去后顺着边缘下去，一直到底。走进右边的5号门，然后蹑手蹑脚到右边转动阀门，迅速跑到左边跳进通风口，弹出来后迅速向右跑跳上平台并进门。滚到右边，注意上面的绞轮，站在3、4两个阀门之间，等阀门上去后到左边跳进通风口。

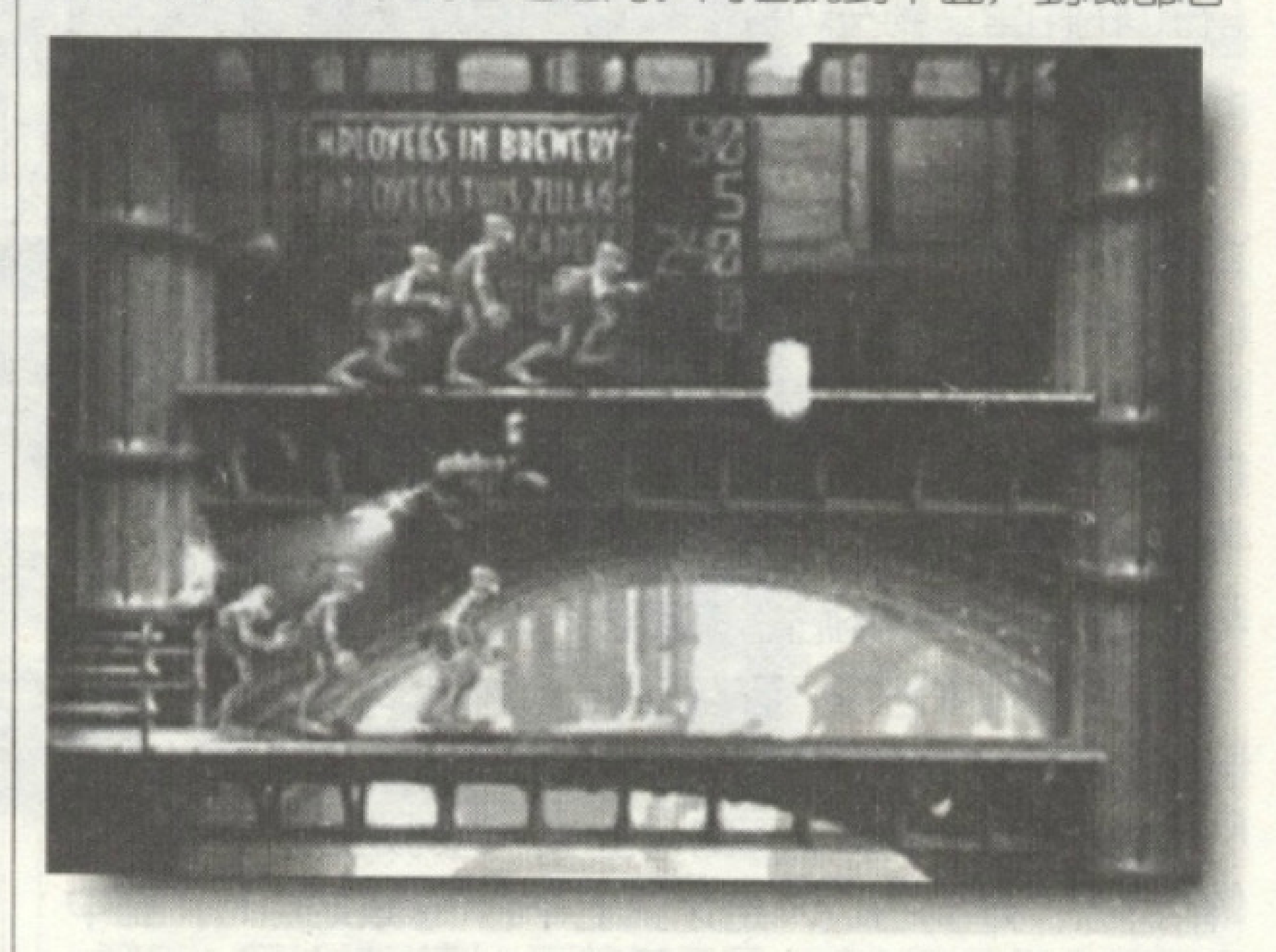
一路向右，避开炸弹和绞轮跳进右边的通风口，然后迅速跳上右边平台，控制格鲁贡。用他命令斯立格打开下面铁闸，再让他们自相残杀，带着他到右边升降台，让他上去后站在左边杀死右边的大狗，再带着他到右边乘升降台下去，控制格鲁贡到魔镜前，让魔镜把格鲁贡传送出去(1、4)。下去后让身边的斯立格拉下扳手，再让他杀死从左边出来的大狗。到平台上，乘升降台下去，到左边如法炮制杀死那里的斯立格，再从右边下去，杀死左边的斯立格后带着大狗到左边的平台上。下去命令斯立格拉下扳手并杀死右边的斯立格，再带着他到右边让魔镜工作(1、4)，放弃控制格鲁贡。走进右边的门，跑到右边，避开上面的绞轮滚到右边，跳上平台来到左上方的扳手旁，拉下扳手把右边的斯立格杀死，再拉下阀门，到右边跳进通风口。出来后跳上右边的平台，把同胞放出去后拉下右边的扳手回到左边，进门。

第五关(3) 费可中转站

Fee Co. Depot

到右边下去，到底部后避开探测器，到右边进门。跳上右边平台，跑进右边的门。到近景拉下扳手后回到门里，向右滚过矮笼并迅速跳上右边平台，从上面到右边，再蹲下滚过矮笼，如法炮制一直到最右边拉下扳手把斯立格杀死。再回到左边鬼匣前，打碎后得到隐身。念咒隐身，下去一直向右跑到右边跳进通风口。蹑手蹑脚走到右边，读过掌形标志后往下，跟着下面的斯立格蹑手蹑脚到右边阴影，攀上右边平台，等上面的斯立格转身时蹑手蹑脚上前拉下扳手，回到阴影里。然后下去蹑手蹑脚到右边攀上左边平台，等下面的斯立格到左边时跳下去，迅速拉下扳手升起铁闸，再向右跳上平台，控制格鲁贡，让他用魔镜出去。控制他叫救命，让唤来的斯立格拉下扳手，再命令这个斯立格杀死其他同类。带着他到左边，让他们互相射杀，然后让格鲁贡用魔镜出去，再让中间的魔镜工作。

格鲁贡自爆之后，阿比跑到左边进门。跳进右边通风口，从门里出来跳上左边平台，滚到左边下去，救走所有同胞，再滚到右边进门。向右跳到下面，到底部后



小心旁边的探测器。到左边，转动阀门后下去，让左边同胞转动阀门，再放他出去，来到下面进门。跳到下面，滚到左边，通过中间小箱子到左边，等左边探测器刚向左时迅速向左跑跳上平台并进门。利用左边升降台上去，读完掌形标志后跳上左边平台，拉下扳手再跳到右边。喝口酒后放个屁并控制它炸掉上面的电子眼。再



乘升降台上去滚到左边，等空中斯立格过来时控制他，用他炸掉右边路上的所有炸弹，再放弃控制。到右边注意不要去碰第一个扳手，到最右边拉下扳手，乘升降台下去，让所有同胞跟着阿比，注意他们都是瞎眼的。带他们顺原路到上面，带着他们到最左边并用左边的升降台送他们下去。到三个阀门的地方，让他们转动阀门，则拉动右边扳手，把升降台升上去。让所有同胞跟着，等他们下去后念动咒语救走他们。走进左下方的门，再到左边进门，再按下中间的开关，最后进右边的门。



第八关 灵魂风暴酒厂

Soulstorm Brewery

同胞数：90个

从远景出来，走进右边的门里，到近景大叫，将睡觉的斯立格吵醒，然后到右边攀上平台等那个家伙过来，拉下扳手升起铁闸，控制他到右边拉下扳手，乘升降台上去。干掉上面的斯立格，然后放弃控制。拉下扳手，再到右边拉下扳手后，由升降台上去。喝酒后到扳手旁放个屁，控制它炸掉左边格鲁贡旁的电子眼，再回到左边进门。到远景控制那个格鲁贡，让他命令魔镜送他下去，到右边乘右边的升降台上去，让他对魔镜施令打开铁闸，然后放弃控制。顺原路到上面跳入通风口，来到有很多门的地方，看过左边的地图后，跳上平台进入中间左边的门。读过右边的掌形标志，蹑手蹑脚到右边暗处，蹲下等斯立格走到右边且两个活板上来时，滚过矮洞跃到右边躲在暗处，滚到右边炸弹前起身跳到右边，等斯立格走开时到右边的两颗炸弹前，待活板刚起来时连续跳到右边，蹲下滚过矮道吊在平台上。等斯立格走开后上去跳到右边并攀上平台到右边拉下扳手，然后控制格鲁贡，让他命令斯立格自相残杀，再叫上他由升降台到上面向左行。让格鲁贡跃过深沟，斯立格就自己跟着摔下去，让格鲁贡命令魔镜把铁闸放下，并让旁边的斯立格跟着。继续通过魔镜放下铁闸，带着这个斯立格到左边引爆炸弹再放弃控制。阿比先由右边的升降台下来，再回到上面拉下扳手，控制出来的格鲁贡，让他带着的斯立格撞掉左上方剩下的炸弹，然后再如法炮制叫出格鲁贡，让他带着个斯立格到左上方拉下扳手，再一起到下面用魔镜打开活板。并一同到底下命令斯立格拉下扳手，同时让下面的斯立格也拉下一旁的扳手，然后让他们互相射杀，再放弃控制。这样，阿比从上面顺着刚才格鲁贡经过的路线，分别带着路上的两个同胞到最下面的右边，救走他们，最后再转动右边阀门，出门。

这次进入右边的门，向右跳上平台并进门。乘升降台下去，由下层向右跳过那些炸弹，拉下扳手后到右边控制飞行斯立格杀死另一个，用他引爆左边的炸弹。避过下面的电击器到左边，下去拉下扳手，向上绕过电击器到上面拉下右边扳手，迅速冲到右边笼子里到上面，炸死下面的同类，从右边的笼子上去，飞到右边。若有斯立格飞来，就拉下扳手用电击器杀死他。从左边上去往右炸死斯立格，拉下扳手后放弃控制，阿比带两个同胞到右边放了他们。回到左边攀上平台，进入右边的门，救走右边的三个同胞回到门里，跑到最右边，转动阀门再进门。走进左下方的门，蹲下滚过几道绞轮到右边，攀上平台后安慰上面的两个同胞，然后向左，分别拉下路上的三个扳手后回到右边，安慰下面的三个同胞，让他们全部跟着阿比并避过迟缓的绞轮到左边阀门旁等待。阿比跳上平台到上面拉下扳手，回到下面叫个同胞一齐转动阀门，然后救走他们，最后进入右边的门。

读过左边的掌形标志，顺着平台边缘下去，滚到左边，到底后注意右边的探测器，不要拉旁边的扳手，滚到最右边铁闸旁拉下扳手，等右边的两个同胞到阿比身边后再拉下扳手升起铁闸，将两个同胞同你关在一起，分别打他们一下并让他们等待。再到左边攀上平台，滚到右边跳上右边平台，拉下扳手后迅速下去挂在平台上，等出来的斯立格走到底后再迅速攀上





去，让下面的两个同胞工作，同时控制那个斯立格，用他轰掉左边那些探测器，拉下左边扳手后放弃控制。下去到左边传送门前救走他们，然后从右边通风口下去，滚到右边跳上平台，拉下右边扳手后迅速滚到左边跳上平台。等上面的大狗掉下去后，再到右边拉下扳手并迅速向右跑，挂在边缘，等斯立格下来后迅速攀上去控制他，用他拉下扳手并迅速让下面的大狗跟着他，到左边用电击器杀死它们，然后放弃控制。下去拉下左边扳手，叫上同胞一起到右边放了他们，然后向右跳上平台进门。出门后滚到右边，顺着平台攀到最上面，向右滚到右边，跳上中间平台。拉下扳手后迅速控制刚出来的斯立格，用他下去除掉两个探测器，再放弃控制。一路向右，小心翼翼通过中间的平台，拉下扳手后挂在右边的平台边缘。等两个斯立格都面朝右时迅速攀上去，蹑手蹑脚到通风口前跳进去来到近景。进入左边的门，继续跑到左边三个同胞旁拉下扳手，从左边下去拉下扳手，然后迅速下去跑到左边跳进通风口。等斯立格过来后控制他，用他回答声音鉴别器(6、5、6、6、8)，然后放弃控制。跳进通风口回到近景，由右边下去，对远景同胞问好(1)得到医疗能力。顺原路到上面念动咒语医好你同胞，带他们到左下方放了他们，转动阀门开关离开。

这次选择上面的门。一路向左滚过矮道，蹑手蹑脚到左边，等两个斯立格向左走时蹑手蹑脚跟着他们到中间。等他们向右走的时候，迅速拉下吊环让他们掉下去。然后攀上平台安慰那个同胞并打开下面铁闸。向左跳上平台，到左边跳上中间的平台，安慰同胞后放下两边的铁闸，迅速跳下去向右跑到右边吊环下，等左边狗快踏到活板时拉下吊环，让那些狗都掉下去。再从上面来到左边，快跑碰下麻布袋，跳回右边拣起几块肉，站在平台边缘向左扔一块，然后跳到下面，等狗跑到左边后拉下扳手。等大狗回来时向下扔一块肉，再连扳两下扳手，迅速跑到右边吊环下，拉下吊环让随后而来的大狗掉下去。再到左边叫上那个同胞，向右带上另两个同胞，让他们和阿比一起转动四个阀门，再到左边救走他们。回到右边阀门开关处，从中间的门出去。进入下面的门。先读一下右边地图，跳进左边的通风口里，到远景后跳进左边的通风口，来到最上面进入左边的门。

从上面到左边进门，再向右进门，注意不停变动的电击器。到下面安慰那三个同胞后拉下右边吊环，到右边救走他们。通过传送门到远景，继续向左，拉下扳手，迅速通过电击器到左边并跳进通风口，来到上面后让他们停止(8)。对他们分别安慰后，到右边乘升降台上去，趁电击器关掉且活板上来时迅速滚到右边，并迅速跳进右边的通风口。出来后读过左边的掌形标志，然后站在扳手边念动咒语，等上面的斯立格叫HELP时拉下扳手，用电击器把他电死。到左边对那个同胞安慰后带他到右边放了他，回到右边跳进通风口，上去由左边的升降台下去，让所有同胞跟着阿比。通过升降台上去后，让他们站在两个活板中右边那个上面等一下，阿比通过右边通风口到下面，跑到左边拉下扳手，让掉下的同胞跟着阿比到右边救走他们，再跳进右边的通风口，到左边转动阀门，进门。走进右边的门,注意转动的阀门。带着旁边的瞎眼同胞到右边，乘升降台下去，再到右边的升降台，让所有人跟着阿比乘升降台下去。注意掌握时间，让左边同胞跟着阿比，带着他们三个上去，到右边跳一下得到石头。乘右边的升降台下去，接着迅速向左扔块石头，下面的狗就扑过去。迅速下去，跑到左边等那三个人过来，拉下吊环把那只狗关到右边。到了下面，如法炮制带着他们从右边的升降台下去，再下面也是这样，等到最下面时，带着他们上右边的升降台，到右边救走他们，同时阿比获得了兽化力量。回到左边升降台，到最下面念动咒语杀掉所有敌人，再到右边救走那些同胞，然后顺着原路乘升降台到最上面，向右用阀门打开门离开。

跳进左边的通风口里来到近景，跳进通风口到了远景中间，走进左边门里。到右边拉下扳手，迅速跑到左边跳上平台，等右边的狗到下面后，跳下去跑跳上右边平台。以同样的方法到右边平台上拉下扳手，控制右边出现的飞行斯立格，让他拉下扳手后，从上面到左边炸死的那些狗，到左边掌形标志旁，上去拉下扳手打开右边铁闸，炸死右边狗。到右边顺着管道上去，炸死正在睡觉的狗后到右下方拉下扳手，顺着原路回到左边，路上碰到笼子就下去拉下扳手，放里面的同胞下去，然后放弃控制。阿比到左边对遇到的同胞统统安慰并带他们到左边救出去。此时左边狗醒来，阿比迅速向右跑，转动阀门后进门。走进右边门里，出来后滚到上面平台边



缘，让下面的同胞工作，打开左下方活板，等下面的斯立格向右看时，跳到左边暗处，等那斯立格再向右看时，滚到左边落下，结果被弹到上面的平台，蹑手蹑脚向右，读过掌形标志后到左边，等下面的斯立格向右走时顺着平台下去，迅速到旁边的暗处，等斯立格向左时蹑手蹑脚到右边暗处，再等斯立格向左走时喝一瓶酒，再回到暗处，等他再向左走时回到左边的暗处。等他向右时到左边攀上平台，在那个电子眼下方放个屁。到右边用控制弄死下面那个斯立格。到下面喝酒放屁，再控制他到上面炸死所有斯立格，但在四个门边的那个斯立格不要炸死他。然后拉下左边扳手，跳进通风口弹到上面。拉下右边的扳手后，让落下的同胞跟着阿比从右边缺口跳下去，读左边的掌形标志后到右边下去，让所有同胞跟着阿比站在活板上，拉下扳手，带着他们到下面四个门边，进右边的门。到左边喝一瓶酒，跳上左边平台，放屁并控制它炸掉右边的电子眼，然后从上面到右边平台上。拉下扳手后控制格鲁贡，让他下去命令所有斯立格跟着他，让他们互相射死对方，然后让格鲁贡到左边魔镜前，让魔镜送他出去。到外边，命令那个斯立格跟着站在活板上，让魔镜放他们下去。到下面再让魔镜放他们下去，再用格鲁贡让那个斯立格拉下扳手，带着他从右边下去，让魔镜打开活板，带着斯立格下去，再从左边下去，那个斯立格就摔死了。格鲁贡到右边命令魔镜打开活板，然后放弃控制。到左边再喝一瓶酒后，跳上平台并进门。跳到左边进门，到右边拉下扳手，再次控制格鲁贡，让他下来叫魔镜打开铁闸，再到左边让魔镜开门，让他命令左边的斯立格拉下左边扳手，等斯立格被电击器电死后放弃控制。到左边拉下扳手后再把左边的电击器关掉，到上面把那个同胞从下面带到右边救走，阿比再从左边的门出去。到左边拉下扳手后迅速跳上左边的平台，控制出现的格鲁贡，让他到左下方命令魔镜打开活板，到最右边让上面的斯立格拉下扳手，

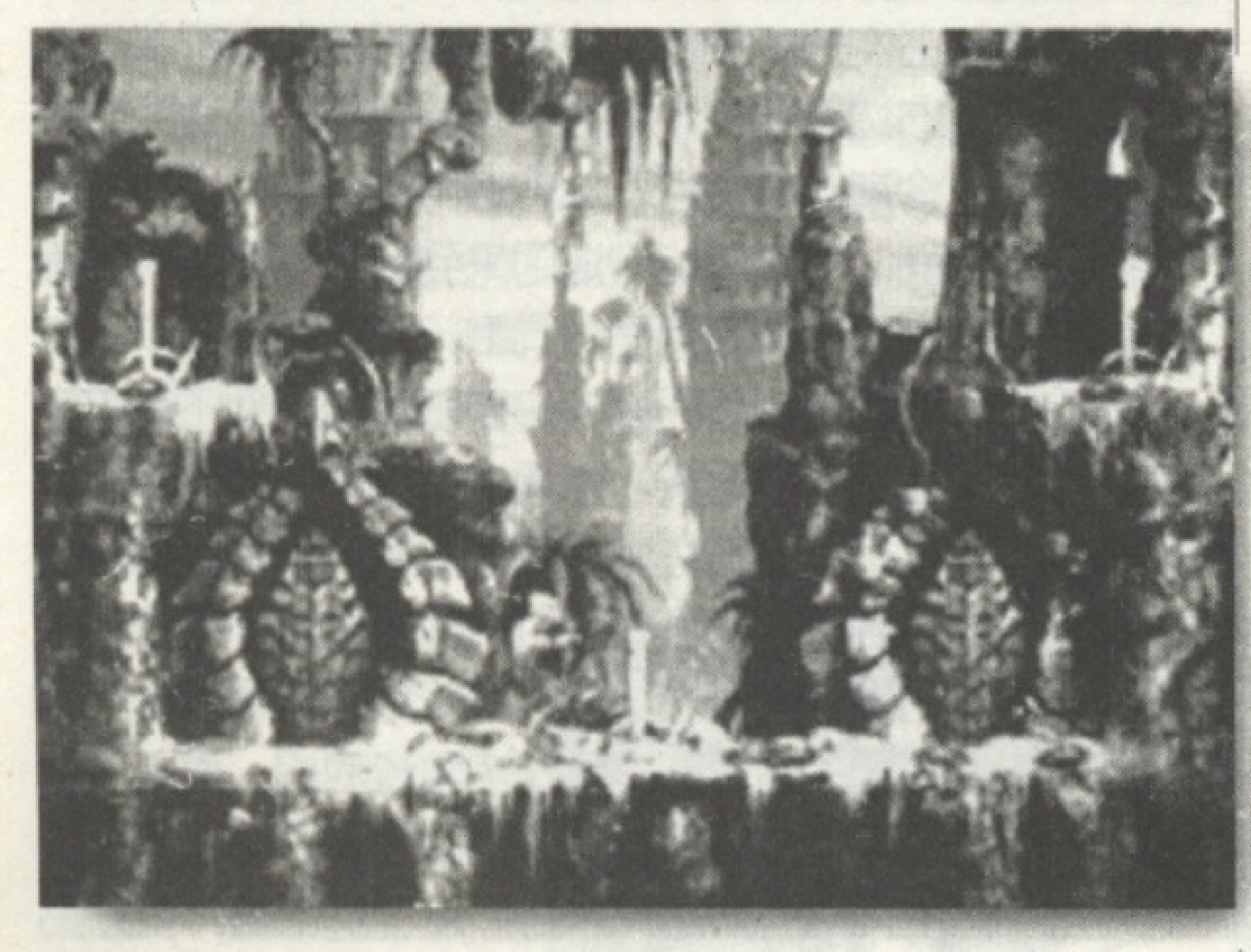


再让他下来跟着格鲁贡。带着下面的两个斯立格到最左边，跳到左边，那两个斯立格就跌下去摔死了，再放弃控制。到右边让上面的两个同胞跟着来到左边，放他们出去。进右边的门，叫上右边的两个同胞，带着他们下去，叫上路上碰到的同胞，到下面，拉下扳手后放他们出去，然后走进右边的门。到右边打三个同胞一下，让他们跟着来到左边铁闸前，让他们等待。阿比到右边让同胞工作，然后念动咒语放他们出去。到右边拉下扳手后迅速跳上左边平台，进门转下扳手后跳上右边平台并进门。

进中间的门。到下面滚到最右边并进门，到右边，走进右边电击器前的门到远景，拉下扳手后回到门里，到近景后跳上左边的平台，拉下扳手后控制出现的斯立格，让他到右边杀死三个斯立格，用那里的传送门到上面，再杀死个斯立格，然后从传送门到下面，由右边的升降台到下面，用左边的传送门来到另一地方，用下面的传送门到远景，注意下面的同胞，杀死下面三个斯立格后用传送门回去，然后到左边自杀。阿比到下面拉下右边的扳手被传送到远景，杀死近景的两个斯立格再用传送门回到近景。到左边拉下扳手，乘升降台上去，到左边用传送门到远景，到右边拉下扳手后这个斯立格会被下来的绞轮碾死。避过路上的绞轮到右边用传送门到上面，带上右边的两个同胞到左边救走他们。再用传送门下去拉下扳手，乘升降台下去，避过空中的两个绞轮，用右边的传送门到另一地方。从左边下去，安慰那个同胞后带着他避过右边的绞轮并救走他。再到左边从缺口处落下，叫上左边的同胞，到右边放了他。到左边拉下扳手，乘升降台上去，到左边叫上三个同胞到右边，让他们跟着阿比一起转动阀门，带着他们从升降台下去，到右边放了他们，然后乘升降台上去进门。通过通风口到近景，进入右边的门，跳进下面的通风口到近景，读过左边的掌形标志后，通过通风口到远景，跳上左边平台，进入中间的门。向右跳上平台后拉下扳手，控制出现的空中斯立格，让他从右边下去炸死下面的那个同类，然后继续下去炸死笼子里的斯立格。到最下面后到右边炸死路上的几个斯立格，飞到右上方，炸死上面的那个空中斯立格，拉下左边的扳手后放弃控制。到右边升降台上，对远景的同胞打一声招呼后得到医疗的力量。乘升降台下去，医治下面的两个同胞，如此反复，把六个同胞全部医治后带着他们到最下面。当远景的斯立格不向这里看时迅速跑到右边，如法炮制，到最右边乘升降台上去，带着他们到右边放他们出去。打开右边的阀门开关，再跳上平台进门。

走进左下方的门。到左边跳上平台喝瓶酒，放个屁

后控制它炸掉右边的两个探测器。再喝一瓶炸死左边正在睡觉的斯立格，最后炸死最左边平台上的斯立格。阿比再喝了瓶酒到最左边，从上面到左边，转下阀门后从上面到右边，从右边的活板下去。下去后说"HI"，等左边上面的两只大狗跳下来后放个屁，控制它到右边炸死上面的那个斯立格，再到右边控制下面的那个斯立格，用他回答左边的声音鉴别器(6、6、5、6、5、8)，让左边过来的大狗跟着他，到右边后让那些大狗杀死右边的那个斯立格，然后让它们回来，杀死它们后放弃控



制。到最右边跳上平台转下阀门后回到最左边，攀上平台跳进通风口，到上面对远景的同胞打声招呼后得到医疗力量。跳进旁边的通风口到上面，从右边回到下面，医治了两个同胞后带着他们到最左边放了他们。从通风口通道到最上面，走进左上方刚打开的门。

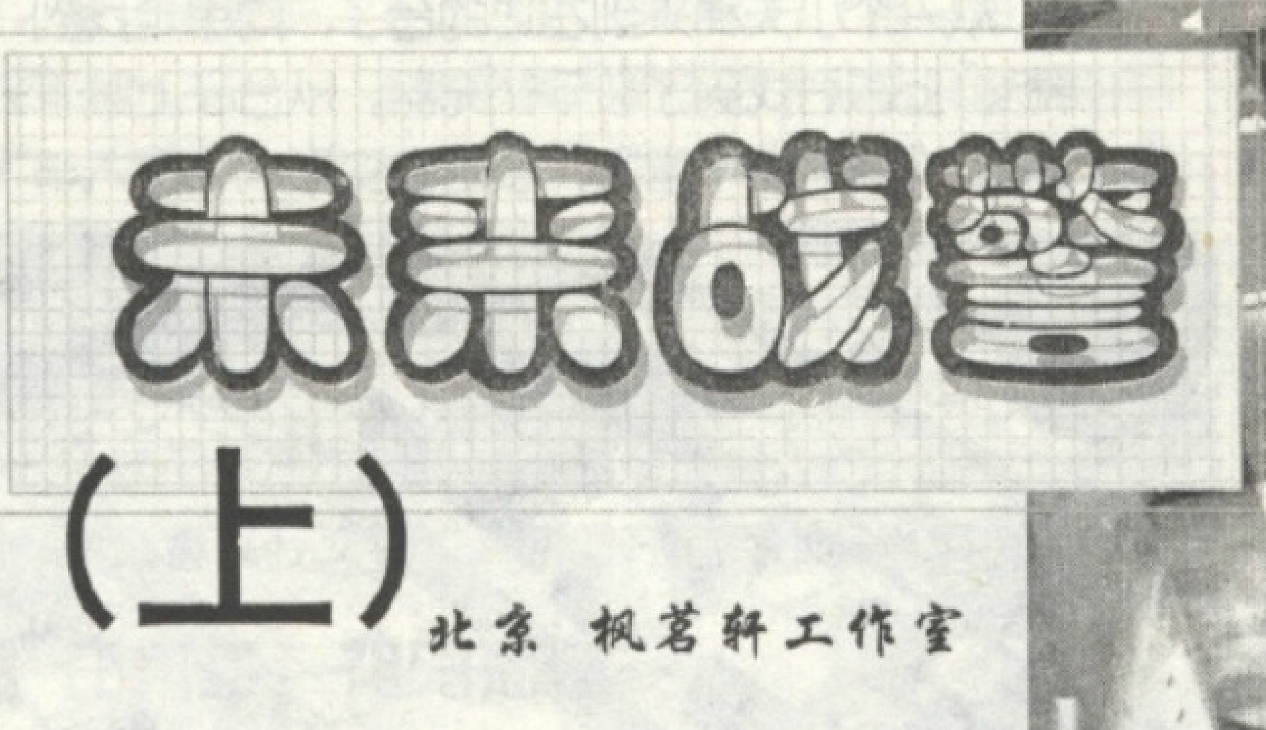
走进右边的门。拉下左边扳手，从右边下去，带五个同胞通过右边的铁闸和电击器到最右边，带他们从右边升降台上去，放他们出去并得到兽化的力量。转动阀门，乘升降台下去，到左边跳进通风口。到上面跳上右边平台，然后兽化摧毁右边所有炸弹并走进中间的门里。跳到下面暗处躲起来，不要让那些斯立格发现阿比。到右边跳上平台，从上面向左走，拉下路上的扳手并控制出现的格鲁贡，让这个格鲁贡带着斯立格，杀死左边所有斯立格。让格鲁贡来到魔镜前叫魔镜放上面的同胞下来，然后让格鲁贡带着剩下的斯立格到最左边，跳过缺口，等斯立格落下去后放弃控制。从下面到左边，对远景的那个同胞打一下招呼后得到医疗力量，把左边的三个同胞医好并带他们到右边放走，进门。出来后到最上面进门，再到左边进门，一直向左，转动阀门开关。等下面的斯立格向左走时，迅速下去向右跑跳，挂在平台上，等斯立格转向左时上去蹑手蹑脚到右边，跳上平台并控制那个斯立格，用他回答左边的声音鉴别器(5、5、6、5、6、8)，然后让他乘左边的升降台下去，杀死下面的斯立格。继续向左杀死路上的斯立格到最左边，快速说"向外看"，然后迅速杀掉那个斯立格，放弃控制。到最左边跳上平台，拉下扳手后出现格鲁贡，控制他下去向右，命令路上的魔镜放下两个同胞，再到右边叫救命招来斯立格，带着他到左边，用魔镜开门，带着斯立格由升降台下去后向右走，叫上路上的另两个斯立格，从右边下去，叫他们自相残杀后让魔镜开门。到下面后向右，带着两个同胞到左边，再叫上左边的那个同胞，让他们跟着阿比。转动阀门引来升降台，乘升降台下去后带着他们到右边，再叫上三个同胞。，带上所有的同胞到下面，在左边让他们转动阀门后，带他们到右边放了他们，阿比则到左边进门。跳进下面的通风口来到近景，进门。出来后向右跳上平台，读过掌形标志后进门，攀上平台，通过笼子到右边阀门开关旁。

转动阀门开关，向左走一步，攀上平台，滚到右边，落地后迅速进入右边的门，出来转动右边的阀门并进门。滚到右边，一直滚到右边落下，进门，到近景后迅速跑到左边，蹲下避过绞轮，同时关掉三颗炸弹。到左边安慰同胞后，让他站在阀门开关旁等待，滚到右边阀门开关前，让他和阿比一起转动阀门，等绞轮停下后让他跟着阿比到右边升降台。乘升降台下去，经过两个上下不停的升降台到右边的升降台再下去，再让那个同胞跟着阿比一起转动阀门，然后进门到远景，迅速向左跑到左边进门到近景。跑到右边，转动一下阀门后让右边的那个同胞跟着你，避过左边的绞轮到左边，带着那个同胞到左边阀门开关前，让他等待，阿比到右边跳上平台，让下面的同胞同阿比一起转动阀门。从左边跳下来，安慰落下的同胞后带着他们从左边的升降台上去，让他们站在下面的两个阀门开关前。阿比跳上平台，让他们同阿比一起转动阀门，然后迅速让他们跟着到右边的升降台，上去后救走他们得到兽化能力。最后进入左边的门。至此，"阿比逃亡记"宣告胜利结束！

（注：因杂志版面所限，《奇异世界：阿比逃亡记（下）》中关于"隐藏地点"的介绍移至《大众软件CD》1999.4"攻略指引"栏目中）







(上)

北京 枫茗轩工作室

公元21世纪的某一年，一场灾难降临到了“天使之城”洛杉矶，空前绝后的Hi-End级地震竟高达9.1级，摧毁了整个洛杉矶城，使大量的人无家可归。同时大批犯罪分子趁机疯狂涌入这座原本十分美丽的城市，在废墟中建立起他们的罪恶王国，让人们免费“欣赏”群魔乱舞的恐怖景象。他们分帮结派，把这座城市划分为不同的势力范围，并在各自的地盘上肆虐、蹂躏着他们所占有的或是将要被他们占有的一切。更不幸的是，维护正义的洛杉矶警察虽然竭尽全力想让城市恢复原来的秩序，但城中的犯罪分子似乎个个都不是吃素的，随便找一个出来都能干掉一堆警察(警察们都是吃素的？)。警方陷入了焦头烂额的境地，由于武器不足、战斗减员等不利因素，局势每况愈下，他们不但没有取得任何突破性进展，反而随着伤亡人数的增加，越来越多的街区被犯罪分子占领。为了拯救这座城市，政府组织了大批科学家不分昼夜地研究，终于研制出了新一代的X-1阿尔法型机器人。这种机器人可是个厉害角色，它能变成两



种形态——步行者机器人（Walker）和飞行汽车（Hovercar），可以应付不同条件的战斗环境。步行者机器人是灵活性的完美体现，行动非常敏捷并且能轻松跳跃，是巷战的最佳选择；飞行汽车则是速度的象征，它可在距离地面几英尺的地方飞行，速度奇快，且具备良好的空中旋转能力，绝不会出现一头撞上墙的惨剧，是越过雷区等障碍的理想选择。此外，X-1阿尔法的装甲厚实、武器先进——可同时发射机枪、重型武器和特殊武器，并能选择搭载超过十五种不同武器，弹药储备量也大得惊人，这回罪犯们可有的受了，而你——X-1阿尔法的操纵者，就没事偷着乐吧。

一天清晨，警署的电话将我从睡梦中惊醒，原来上级决定让我成为第一个驾驶X-1阿尔法去消灭敌人的警员。听到这个消息我非常高兴，其实我早就想去收拾那群恶魔了，只可惜力不从心，现在好了。我穿好衣服乘车飞快地向警署驶去……

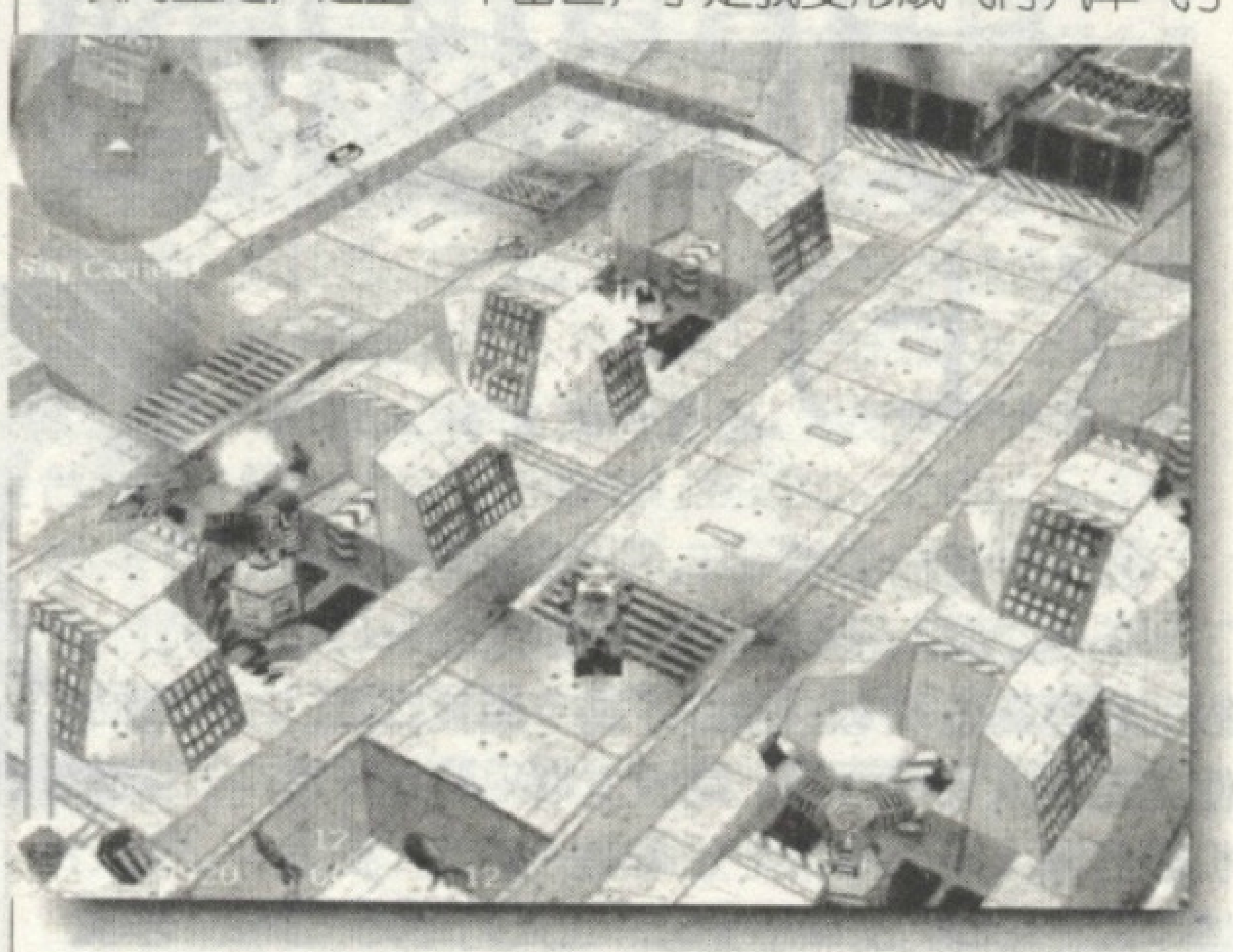
警长向我传达了第一个任务的情况：GRIFFITH PARK（格雷菲斯公园）——作为密斯特罗光学公司巨大财富的继承人和一帮被称为观察员的歹徒的首领，Myles Mysterio（梅莱斯·密斯特罗）已习惯于得到任何他想得到的东西。为了这个目的，他用自己的财富研制了强大的等离子武器，甚至把北美1550航班蒸发掉以显示其威力。现在，他已夺取了格雷菲斯公园天文台的控制权，并准备随时向手无寸铁的人民发动攻击。听完这个消息，我二话没说就直奔格雷菲斯公园而去……

任务一：格雷菲斯公园

一进入公园，先爬上一座高台，发现这里有很多敌人，我想都没想便乱枪扫射将他们统统消灭（嘿嘿，X-1阿尔法的自动瞄准系统还真管用，只需按一下射击按钮就行了）。正高兴的时候，突然从一个门里又跑出来很多敌人，我一不作二不休，干脆连这个门带那些敌人全部端掉。当我把台子上的敌人、岗哨以及车

辆都清除干净后，从台子的另一侧走下去。这里竟然有很多人、炮塔甚至飞行器来迎接我，“仪式”好隆重哟，就算是为了让我试试其它武器好不好用，也不至于这么夸张呀。没办法，只好亮出重型武器两发一个把炮塔炸毁，顺便连那个人像也炸掉（不过要尽量先用重型武器和机枪把飞行器打下来，否则你身边总有只大蚊子转来转去还是很讨厌的），接着一发一个将墙上的激光发射器击毁。继续向前走，发现有个大家伙竟能一次向我扔好几颗导弹，好象很强的样子，不过都被我闪开了。我趁他装弹的时候，冲上去一颗特殊武器就摆平了，然后把门炸掉走进去。先来到左手边的一个院子探探虚实，在最里面找到一个补弹器，按下动作（ACTION）键便获得了750发加强型子弹。这时我发现墙外面有敌人的车辆以及位于高台上的炮塔，它们似乎无法从墙那边打过来。我心想这回你们可倒霉了，叫你们知道知道洛杉矶警察有多黑。等我的自动瞄准器对准他们后，立刻使用特殊武器，飞弹正好越过高墙将他们消灭。而后我哼着小曲（美国小曲）退回到院门口，继续向里面走。我发现刚才那一招果然厉害，为我趟平了道路。走到一片开阔地时，出现了四个激光发射井，这回又可以试试刚得到的加强型子弹的威力了。灭掉这四个可怜虫后我看到前面有个雷区，于是向左拐，来到升降机前，按下动作键让升降机降下来，走到平台上，再按一下动作键便升了上去（动作键好处多多，我喜欢）。上来后向前走，这里又有一个补弹器，是补重型武器的。这时天上又有几个讨厌的家伙飞过来，“苍蝇拍”（我心爱的重型武器的昵称）发射！

继续向前走，从房上跳下来，三种武器同时发射，解决周围的敌人。来到前面一个装甲补充器处，“补养”过后抬头一看，眼前有个好大的罐子，抬手给它几枪，一声闷响后那个堵住一道门的东西随之报销了。先到门右边补弹器处补补特殊武器，然后再进去。我发现前方有很多激光柱拦住了去路，杀光所有敌人后来到左侧，见那里有一个发出绿色激光的装置，击毁它，再来到右边，将那里两个同样的装置也击毁，顺带着将那里一个小门的锁打坏，从这里跑出来好几个人，我正想开枪，突然发现这不就是被敌人关押的警察么，险些酿成大错。看着他们坐上警车远去后，我向回走，来到刚才有激光柱的地方，此时激光柱已消失。我一边向里走，一边消灭冲上来的敌人。把敌人清理干净后，我跳到右边的台子上，从一个小天梯来到左边的台子，向里走找到一个升降机，上去后找到了装甲补充器。从台子上跳下去继续向里走，遇上一个雷区，于是我变形成飞行汽车飞了



过去。轰掉一座丑陋的人像后，在旁边发现一个补弹器可以补充重型武器。再向里走，突然前方出现一个大型激光发射井，我险些着了它的道，以后要小心噢！打掉它后，先向左跳上一个小台子，过桥后左转右转又找到一个补弹器。然后跳下去从刚才的那个大激光发射井处向右走，消灭一些小喽罗后，来到一个空场。这回可不能再藐视一切了，我要跟一个会飞的大家伙决一死战。这个大炮灰果真了得，我费尽艰辛才将它消灭。然后来到一条狭长的小道中，补充一些加强的重型武器。接着退回来继续前进。走人一个满是涂鸦的大门，干掉里面的敌人，补充一下装甲后从旁边的升降机上去，关掉一个红色的尖锥。下来前行左拐，从里面一个补弹器那里补充加强的重型武器，然后从一个升降机（这个可不太好找）上去，获得加强的特殊武器，接着在房顶上前行，将蓝色的尖锥关掉，跳下来后又找到一个绿色的尖锥，同样关掉，这样一扇被激光封住的门便可以进入了。进门后发现这里的阵势比往常不同，首先欢迎我的是一颗比我的机器人脑袋还大的大光球，还好旁边有个装甲补充器。我发现那个天文台只有在顶上风扇一般的东东旋转到使内部暴露出来时，才能击中它，所以必须瞅准时机不时地轰上它几炮。邪不胜正，最后的胜利必然是属于我的。

随着目标被“蒸发”，我看了看表，似乎今天还有时间去喝下午茶……

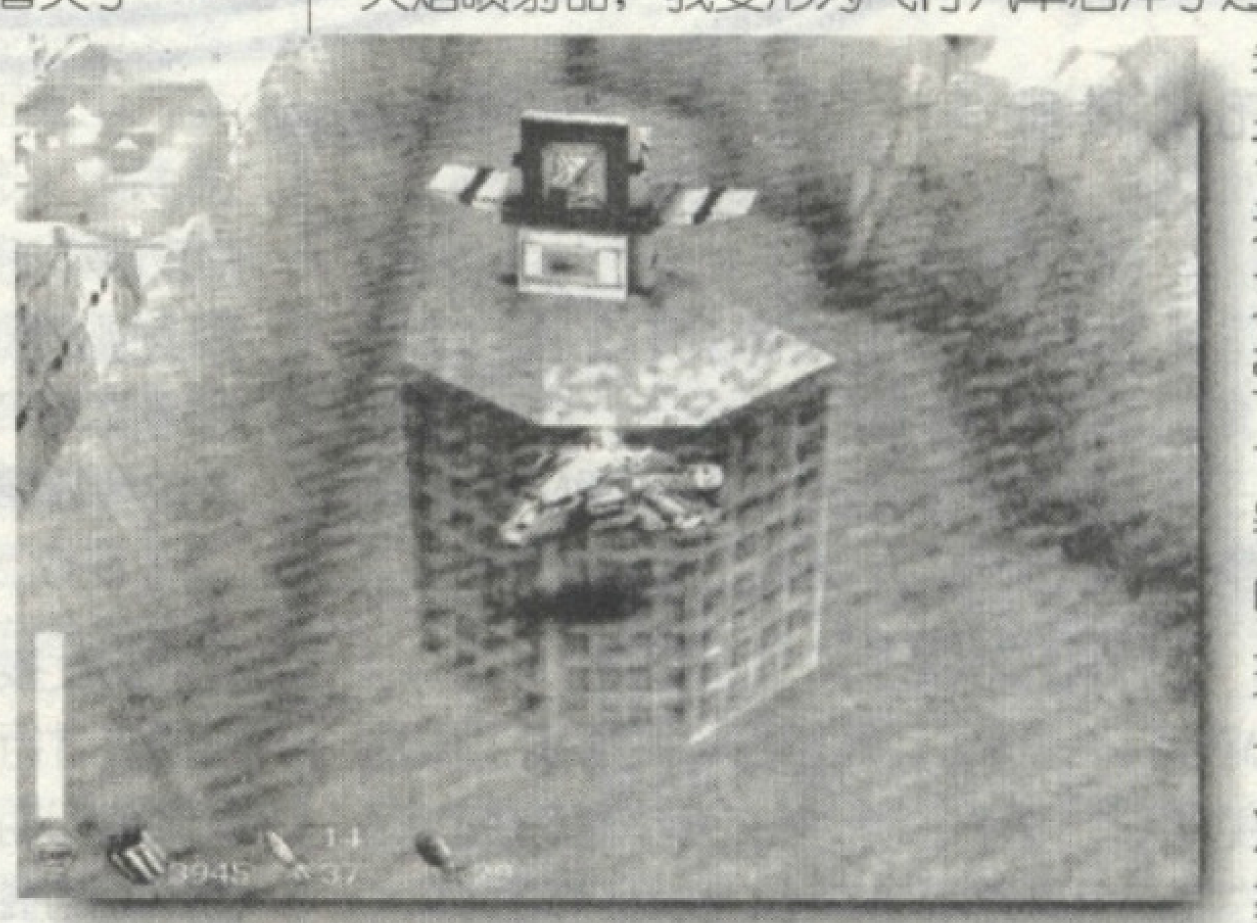
又是一天的清晨，警署的电话将我从睡梦中惊

醒。警长跟我说：在ZUMA BEACH（祖马海滩），毒药设计之王——本城最臭名昭著的大非法麻醉剂中间商Dr.Xerxes Zeno（薛西斯·载瑙博士）最近似乎又蠢蠢欲动了。各种传闻说有一种被称为 Xtreme Z的新毒药杀死了所有吸食它的人，也许只有载瑙是唯一知道其中奥妙的人，他正舒适地隐匿在城区中心一个全自动化药品生产工厂里面，等着欣赏人们的痛苦呢。不用多说，看来我又要去一家新开的屠宰场当屠夫了……

任务二：祖马海滩

离开家，我将X-1阿尔法变形为飞行汽车，冲上高速路直奔海滩而去。到达目的地后，我从右边的小路离开高速公路（注意高速路上有几辆车可不能乱打哟，否则这月奖金就吹了）。钻过桥向前走，在下一座桥的两边我发现有几座炮塔。不用怕，我自有办法。慢慢前移，在瞄准的红色激光一出现时就发射重型武器，这样敌人还没看见我就稀里糊涂地被送上了西天。向前走，在一片空地中乱枪解决掉很多手持火焰喷射器的人。不理空中的巡查机和路旁的炮塔（它们只会浪费弹药），全速向前一直跑到墙边，敌人的炮火鞭长莫及，这下安全多了。我在这里变形为步行者机器人并在补弹器处补充一些加强型重型武器，沿着地面上的一个裂缝朝另一边走，把一块大石头击毁后顺原路返回。路上我发现墙的另一边有很多敌人，于是退后几步，用我的老办法把墙那边的炮塔和敌人统统干掉（注意要躲开天上的那些飞机哟，这些“大蚊子”会不断地来骚扰你），然后安然地从大门进去。哇，这个阵势可真吓人，前方有个坦克排，左右还各有一排炮塔，愿老天保佑我！我所有武器齐射，同时左右腾挪，敌人纷纷被打爆。当我确认将所有敌人消灭干净后，自己也已伤痕累累了。好在左右还有补弹器和补充装甲的地方。

周围似乎没了路，我四处张望，发现前面有个半球状电场，先进去瞅瞅再说。我从它另一侧的通道走了进去，这里四角各有一台发电机，电场中间的电流使我根本无法爬上去。于是我用特殊武器将四角的发电机炸掉（在此过程中会有很多敌人出现，要将他们立即消灭，因为他们的武器比较厉害）。等电流消失后我便能爬上去了，顺着天梯走，中途在补弹器处补充重型武器。下桥后我看到这里有很多手持火焰喷射器的敌人（多如牛毛），这让我突然感觉到身为“屠夫”的责任之艰巨，无奈为了自己的生存只好把他们都杀光。而后仔细看了一下雷达，发现上面有四个用绿点标记的东东，这是什么？我向它们中的一个走去，原来绿点代表的是开关，在墙左右两端的一角各有一个开关，打开它，然后顺着墙向另一侧走，路上补充些加强型特殊武器。在另一侧把另两个开关打开，这时我可以从一道门进入。进门后我必须与三架飞机和五辆坦克“热闹”一番，它们差点叫我送了命。费尽千辛万苦把它们摆平后，我重新补足了武器和装甲。然后再向前走右拐，这里的墙上有很多火焰喷射器，我变形为飞行汽车后冲了过去（险些成了考乳猪），打开最里面的开关并在那里补充些加强型子弹，返回时在一个火焰喷射器旁补满装甲。出来后发现这里还有两个补充器，我决定先补弹药，装甲等过一会儿再补。



这时我看到了门另一侧的那个大怪物，我才不会跑进门去找他，叫他过来找我吧。然而由于它太胖了，无法走出门，只能在门口干着急。嘿嘿，这下我可以发发威了，我嘴角露出一丝残酷而又寒冷的微笑（哎呀不好，口水流出来了#@$%……）。接着，我在门外左右平移，边腾挪边射击，而它对我一点办法也没有（此役过后，我痛下决心减肥）。除掉胖老怪后回去补充了装甲，接着从那个家伙爆炸后留下来的大坑中下去，这回我就可以见到敌人的头目了，无须多说，用我所有的武器同时向着那根大柱子发射，一直到所有的敌人都从我眼前消失……

新的一天就这样过去了，回到家后，我并没有去吃饭，而是直奔健身房……

今天刚到警署，警长便立刻把我叫到他的办公室。这个老家伙严肃地说：“不好了，贝沃克市长的女儿卡门被Tiffany Klein（蒂芬妮·克蕾恩）绑架了。她以前一直是一个脾气温柔的足病医生，但是在医疗实践比赛失败之后，就变了。最近，她成了一群狂热信徒的女祭司，她们膜拜一种变种蛇蜥。为了供养她们的“上帝”，她们定期献祭无辜的人和动物，这回的牺牲品似乎就是市长的女儿。”“在哪里？”，“LA BREA TAR PITS（拉·布里亚柏油井）”，“OK，下一个出现在你门口的人就是市长女儿”，“？！……好吧，我等着你”。（待续）



北京 无名树熊

《心跳回忆》(ときめきメモリアル \Tokimeki Memorial)是一个以高校生活为背景的恋爱养成游戏,它可以说是日本恋爱养成游戏的始祖。当时这种新奇的追求电子情人的游戏类型使《心跳回忆》大受欢迎,全日本销售超过1,500,000套。

背景简介

PC版《心跳回忆——永远属于你》的移植工作是由科乐美公司坐落在日本KCG的青山分部完成的,这个分部是专门为制作电脑游戏成立的。比起PS版320×240的画面,PC版640×480/16位色的画面,再加上重



绘的游戏图片,素质自然比游戏机版大有进步。1998年7月18日科乐美与华义国际签约,于同年11月底推出了名为《纯爱手札》的《心跳回忆——永远属于你》PC繁体中文版,在港台地区上市。1998年底,科乐美与大众软件合作,在《1998年大众软件合订本(下)配套光盘——心跳回忆背景设定集》中赠送了该游戏的PC简体中文版及80页的全彩指导手册,使广大《心跳回忆》爱好者终于能一睹它的风采。

游戏目的就是在三年的高校生涯中,在13个女孩中找到你的最爱,在毕业那天接受她充满爱意的“告白”。为了那一刻的到来,努力吧!

关于游戏的内容及操作我在这里就不多说了,以下的攻略中将主要讲讲笔者自己的心得(笔者已将13个女孩全部追到,看到了完美大结局)。在不影响攻略完整性的情况下将尽量少地提及手册中已有的内容,免得有人说我骗稿费,大家在使用时可与手册相对照。

关于自我修行

追女孩子当然要讲技巧,不过自己的各项参数也要过得去才行。所谓你选择人时人也会选择你,各位玩家在游戏初期要专心提高自己的各种属性。当属性高到符合她们的要求时,女孩们自然会向你“飞扑”过来,你推也推不掉。当你的考试成绩很优秀或在体育等各种比赛中获胜后,所有的女孩对你的感觉都会变好,也就是说绝大多数女孩即使你不约她出去玩,心动度也可以升得很高,条件是你的参数够高。当然这也许并不是好事,尤其是找上门的女孩并不是你想要追求的那个的时候,理她吧,就可能冷落了自己心目中的“她”,不理吧,出了炸弹可不是闹着玩的,这些问题下文会专门提到。



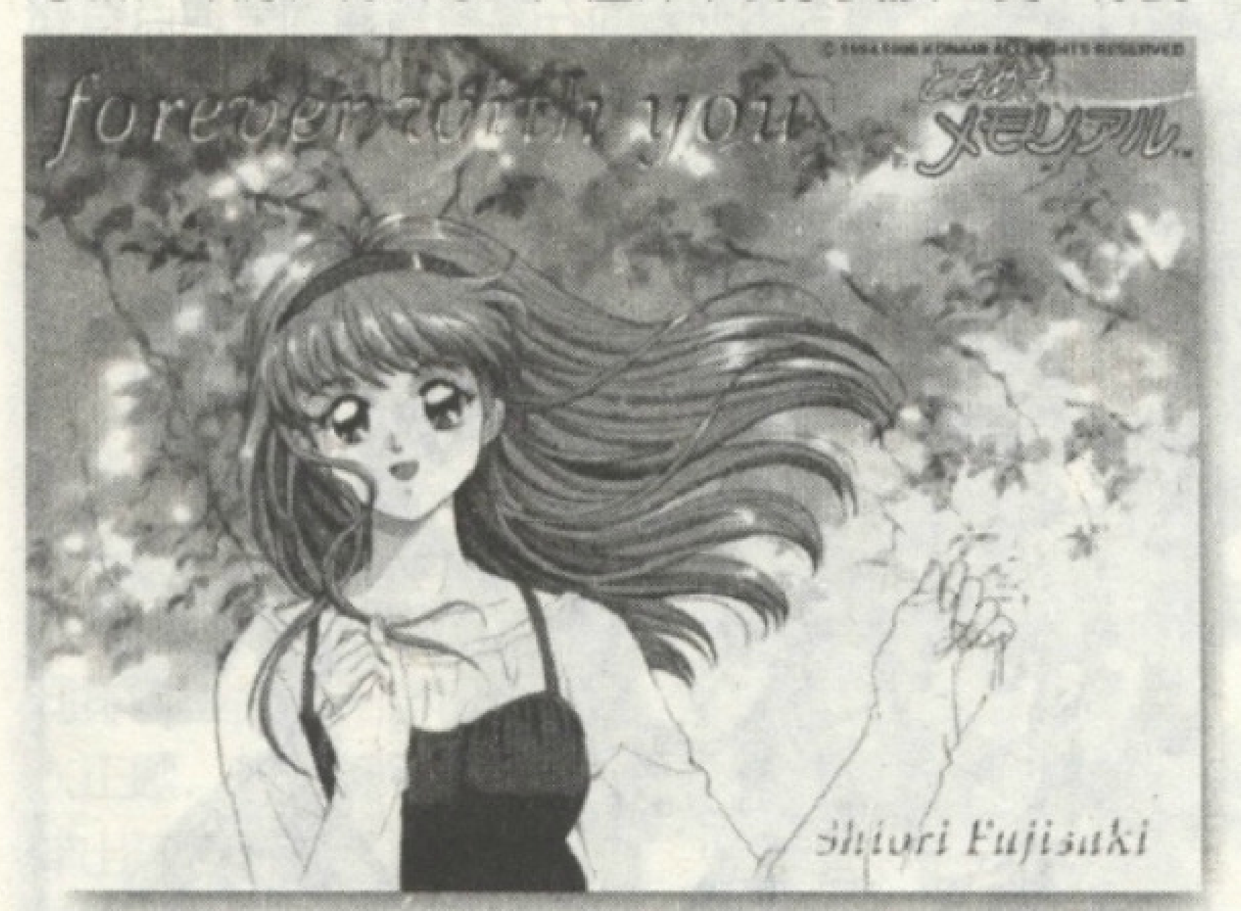
要想提高某项属性,就得从事这方面的活动。参加某些社团会同时提高两项以上的属性,但为此可能失去与心爱的女孩同在一个社团、经常见面的机会,到底值不值呢?不过也有其他说法,请看下面一段:社团活动可说是学园生活中不可或缺的一环,社团活动大致上共

分文化系与运动系两大类，参加文化系社团可提升文系、艺术系等方面的数值，运动系则可提升体能与毅力等能力。不过要加入哪个社团，多半还是跟要追求的女孩有直接的关系，毕竟近水楼台先得月嘛！在社团中，若是你十分努力地将大多数时光投在上面，那么毕业前也许就能因表现杰出而获得更好的出路。

假日当然是用来约会的，不过用来学习、运动话则可事半功倍。所以最初一年中，你可不必过多地约女孩子，多提提参数更好。在社团中属性的增加和减少，以平时和假日相比，大约可以达到一比四的地步，也就是说，在假日休息的效果比平时下课后稍微睡一下要好很多。另外，如果假日实行社团指令，所获得的社团经验值也会是平日的六倍。当然，也有人说初期参数太高了不好，女孩子出现过多会对后来的游戏有不利影响，毕竟“三个女人一台戏”，十一二个一起出来怎么得了。不过这是仁者见仁，智者见智的事，请读者诸君自行体会。

关于女孩子

每个女孩的相貌、性格都不相同，喜好自然也不同（参见手册）。女孩子对你的感觉有三种——心动度、友好度和伤心度。心动度是指女孩对主角“爱”的感觉，感觉升到一定程度女孩见到你就会脸红，并会积极地在任何你出现的地点出现；友好度是指女孩对你的友好程度，到一定水平后有些女孩会用昵称称呼你（包括诗织、片桐、清川等），但并不表示女孩“爱”你到一



定程度；当你对一个女孩拒绝的次数太多或很长时间没理她，她的伤心度就会慢慢增加，在评价栏中就会出现炸弹。

当游戏进入中期时，你应该已经认识了一些女孩，但女人是善妒的，当她们妒火攻心时便会向你放炸弹，一般对你好感度升得越快的女孩炸弹也出得越快。当炸弹爆炸时所有女孩子对你的好感都会大幅下降。一旦出现“奇怪的传闻”时，就要尽快打电话给好雄查看评价，然后约她出来补救。

当那些女孩爱你爱得要死时，她们便会主动约你，这时顺从她们比较好，拒绝她们便太伤她们的心了。但可以在约会时特意说些话来激怒她们（如果是你心仪的对象当然不用这样），使她的好感度不会升得过快以产生负面效果。



女孩子对约会场所的感觉差异很大，有的地方愿意去，有的地方不愿意，不过这不是绝对的，一般说来只要好感度高去哪儿都成，没有什么一定不能去的地方。

关于约会技巧

要想追到女孩子，当然就要提高她对你的心动度、友好度，最好的办法就是同她约会，下面就谈一谈有关约会的事宜。

其实《心跳回忆》的故事和玩法很简单，玩家只要在光辉高中的三年时间中，得到一位女孩的芳心便成，注意！只是一位而已！脚踏两只船的朋友在游戏中将会“死”得很难看。当认识了一位新女孩时，记得向好雄问她的电话号码，否则你不能打电话给她。不论那女孩是否是你心仪的对象，最好都问一问，有备无患！

当你打电话给女孩后，你得告诉他你想在哪天带她到哪去玩，若女方顺利答应的话，就可以好好期待约会的到来了。玩家不用担心忘了约定的时间和地点，即使忘记，等到了约定日子的时候屏幕上也会出现“今天和××有约”的字样来提醒玩家。约会时间可选择的范围是四周以内的任何假日。约会地点的增加要靠每三个月出版的情报杂志，不问好雄一样可以带女孩去这些地方约会，但不合女孩喜好的机率也增加了许多。女孩的反应会随着对场所的喜好以及对主角的感情而改变，约会地点会因为时间的改变而有所增减，同样的地点也会有不同的内容。在约会中的对话会大幅度影响心动度和友好度，不一定是最好的约会地点就会有最好的增加心动度和友好度的对话，有时候普通的约会场所可能有更好的机会等着你去发掘。对话通常是三选一，其中的差别

很大，一定要依照女孩子的个性和想法来选择。

另外要注意的有两点，约会时容姿如果低于30，女孩子会当场掉头就走，毕竟不修边幅还是会被人讨厌的；第二点是同一个场所不要在三个月内带同一个女孩去两次以上，否则印象会立刻变差。如果不是同一个女孩就没有关系，但要注意如果连续三次去同一个地方（不管是不是约同一个女孩）都会遇上不良少年，是好是坏就看个人的兴趣（？）而言了。只要打倒了不良少年，就有机会让女孩的心动度大增。如果曾经在社团或某些机会学到奥义（三年参加同一社团或从不参加社团就有机会学到），那么战斗起来会轻松些，但主要还是靠主角的体力、运动和根性来决定主角的战斗能力。打败番长后，你成为“银河番长”领导大家，好听是很好听，不过没什么实际用处。



如果约会当天选了约会以外的指令就会用掉这一天，造成失约就是非常失礼的事情了。失了约晚上女孩子就会打电话来，弄到这一步可就完蛋了。所以除非别具用心，否则最好不要失约。如果约会的当天起四周内主角另有其他约会，早上主角会搞不清楚约会地点，这时玩家就必须加以选择，选错便会导致约会迟到，不过女孩的伤心度不会因此增加太多，但如果连续两次出错，那就视同失约了……

有几个日子要注意：三月十四日是日本情人节回礼日，你可以向一位在情人节送你巧克力的女孩回礼（如果你心仪的女孩情人节不送你巧克力可就惨了）。

女孩生日时可送她生日礼物，礼物当然要迎合她们的心意，但若不是你的追求目标则可不送（排雷时除外）。圣诞舞会中会交换礼物，如果抽到自己心仪对象的那一份就最开心了。一月一日是新年，就算无人做伴也要到神社去，当然最好是约女孩子同去（如果女孩子主动约你，那你太有福了）。

一般情况下，大多数玩家在开始玩这个游戏时，都会以诗织为追求目标，而笔者的意见是，对于初学者来说，这样定目标并不合适，往往攻略不成，自信心大受打击（绝对不夸张！）。

事实上，游戏中出现的女孩子除诗织、馆林见晴和伊集院丽外（后两人的攻略与众不同，不可一概而论），其他人都不难追到，初玩者应在上述三人之外选一个自己喜欢的类型先试试。

就追求方法而言，笔者建议在游戏初期不要对心仪的对象投入过多的关注，只要和其他人相比略有不同就可以了。如果初期过于注重一个女孩子（当然在实际生活中应该这样），就会在无形中疏远其他女孩，为炸弹的出现提供了“温床”。另外如果你所主追的女孩见到你就脸红，这当然是好事，但其他女孩就可能会跟进，接下去很可能就是炸弹不断了。一般来讲，让你心仪的女孩到最后一年才脸红会使攻关简单一些，这当然只是一般的讲法，骨灰级的玩家可以不管不顾，每个人都有不同的玩法，这也正是本游戏的最大特色。

约会自然只能定在假日，除了普通的周日以外还有许多其他休息日（这些休息日在日本都是有名目的，我们自然不必管这么多），玩家平时要多看看日历，充分利用一下“多余出来”的约会日。另外，日本高校的学期制度与中国不同，一学年分为三学期而不是两学期，这一点对玩家也是非常重要的。游戏中还有查看情报志的功能，玩家也要格外注意，因为很多特别的约会地点要看过情报志后才会出现。而在某些普通约会地点有什么特别的活动，情报志也会有说明。



最后要提的是缘日，一般是在8月份的第一个周日（情报志会有提示），缘日时与你约会的女孩的穿着打扮会与平时有很大的不同，而且对你的好感会大增，据说缘日的约会不会增加其他女孩的伤心度（这很重要但笔者无法证实）。

排雷大法

对于新手来说，前两年不要提升太多种参数，否则会有很多女孩登场，你将为了约会而疲于奔命，动不动还会出现流言及炸弹。你只要针对想追的女孩子来提升参数即可，到三年级时未出场的女孩将不再出现（美树原除外），这时再去提升其它参数。大部份女孩的出现都是某参数到达一定数值的结果，因此建议你将参数控制在临界点，到最后一年再努力，这样即使是平均型且要求很高的诗织，在最后一年内也不难将参数提升到追得到的程度。

当然你也可以反其道而行之，第一年中就大肆提高参数，节假日也用来“修炼”，虽然会认识很多女孩子却尽量不与任何一个约会，对大家都不偏不倚，这样在前一年半中可以基本相安无事，而所认识的女孩都会保持中等以上的好感度。但随着时间的推移，主角越来越出色，女孩的心动度会越来越高，醋海生波，第二年末第三年初会有一段比较艰苦的“排雷战”。如能挺过此劫，会有大好前程一片，这时可将最后一个圣诞节以后的存档保留，多次存取以期追求到不同的女孩子。此招有些取巧，急于看到大结局的玩家可以考虑。不过笔者建议玩家最好每个女孩子都单独追一遍，体会那种感觉嘛。



以上提到的可以说是两个极端的方法，玩者可取乎其中，自行体会！说了这么多，好象同排雷没关系，下面转入正题，最容易引发炸弹出现的事件是“放学后事件”，也就是放学后会在校门口遇到某个女孩，如果她只是同你打招呼，笔者建议你最好不要主动约她一同回家。如果女孩主动约你，虽然你会很高兴，但拒绝、不拒绝都是大麻烦——拒绝这个女孩的话她的伤心度会大增，不拒绝（同意）的话其他女孩的伤心度又会增加，请仔细权衡！如果一周内此类事件出现过多的话，还不如重新载入进度。

前文一再提起“炸弹”，现在就来讲讲炸弹的来由——当女孩对你的伤心度达到一定程度时就会出现炸弹（会在女孩子对你评价的书面上显示），不过出现炸弹并不代表女孩对你的好感度变差，就算是对你的感觉在“心跳”级的女孩，如果你不好好待她，一样也会摆出炸弹吓你，但这又不妨碍她在情人节送你巧克力什么的，微妙之处正在于此。

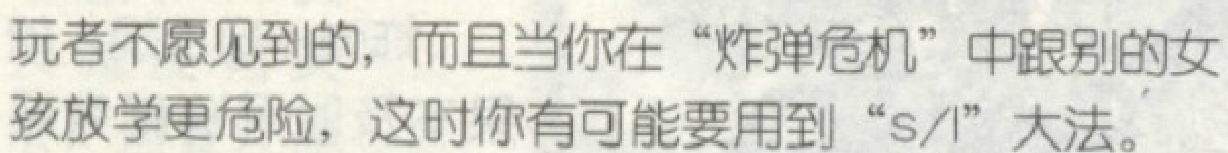
炸弹一旦出现，如果不及时解决就会爆炸，一旦爆炸，所有的女孩子（记住！是所有的）的心动度、友好度都会下降，伤心度上升，如果同时有好几个女孩子有炸弹，还有可能出现连锁反应，到时候“雷”声阵阵，炸得你不亦乐乎。笔者的一个朋友玩这个游戏的时候，所有的女孩子对他的感觉都被炸到“最讨厌”，笔者无法想象如果再有炸弹爆炸会是什么样子。

对于炸弹问题，有预防与拆弹两种解决方法。正所谓预防胜于治疗，预防炸弹的工作是玩者时时要做的。最直接的预防手段就是少结识些女孩，记住只会有一位女孩向你告白，多结识女孩只会使你烦扰多多。怎样少结识女孩呢？不要让她们有机会出现就是了！只要你故意不满足她们的出场条件，就可以避过她们。这样做虽然会令你的属性难以提升，可是要知道其实多数女孩对主角属性的要求不是很高的。游戏中设定了从第三年开始主角不会再结识新的女孩，因此你可以留待这底线通过的时候，及与心上人感情稳定的时候再努力提高各项属性的数值。要小心的是如果你考试不合格，就要进行一星期的强制补习，便会错过课外活动和约会。所以在避免自己属性上升的同时，还要注意在考试前三星期便要开始温习了。

在众多女孩之中，清川望和古式由加利是只会参加一个学部的，你可以让藤崎诗织加入她们的学部，这样就可以抑制她们的出现。至于藤崎诗织参与哪个学部，则由玩者输入的诗织生日决定。这里提供一个最为“无赖”的方法——每星期都SAVE；对非目标女孩就不理

会她且不跟她一起放学；有非目标女孩向你提出约会就LOAD GAME；一见炸弹就找好雄问明原因，问完之后立刻LOAD GAME提前解除；与非目标女孩约会时选不会留下好印象的选项；只与心上人一起放学，不过“放学后事件”是





玩者不愿见到的，而且当你在“炸弹危机”中跟别的女孩放学更危险，这时你有可能要用到“s/l”大法。

上面提到的只是预防方法而已，如果真的出现了炸弹，总得想办法解决。至于拆弹方法，大体上有两个，一是约会，另一个是女孩子过生日时送礼。事实上在游戏过程中要想一颗炸弹都不出，至少笔者认为可能性不大。偶尔出回炸弹应该是很容易摆平的，而且出炸弹至少也表示她对你有一定的好感度，如果对你一点感觉都没有，那岂不是更惨？

最可怕的是很多人同时出现炸弹，尤其是到中后期主角的各项参数都较高，并且明确追逐目标后。不过出现这种情况也无需紧张，一般来讲，从出现炸弹到最后爆炸大约的间隔时间是2-4周（不同的女孩不一样），而当某个女孩在校门口见到你一言不发扭头就走，这就是在向你下最后通牒了。如果本周末你再不约她，炸弹必爆无疑。所以如果有很多炸弹出现时，首先要搞清楚



的是她们出炸弹的先后次序。一般来讲，判断这种先后次序并不难，你自己做了什么（多少时间没理会她或是断然拒绝了她的邀请）还能不知道？然后查对这些女孩子的生日，如果有女孩子的生日是在2-3周内，那就不要特别约她了，只要在她过生日时送一份好的礼物，问题自然就解决了。而对于无此条件可利用的女孩，也要分类对待——象纽绪结奈等性格非常鲜明的，在同样条件下必须先约，因为她们在这种情况下不接受你邀请的可能性很大，要多留些时间以防不测。而象美树原爱、早乙女优美等对主角的任何地点、任何时间的约请几乎从不拒绝的女孩，就可以往后排一点。约出现炸弹的女孩不一定要约在下一个节假日，可以约在下下个节假日甚至两周以后。一般来讲，只要不是积“怨”过深，问题都可以解决。出现了炸弹但已接受你约会请求的女孩在约会前引爆炸弹的情况，至少笔者还没碰见到过（由于别人的炸弹爆炸而引起的连锁反应，笔者没有考虑在内）。

另外，游戏设定从最后一年1月1日开始，女孩们的炸弹就不会再爆炸，到那时你就可以放心大胆地去追逐你心目中的对象了。

攻略要点

下面将各人的攻略要点简单讲一讲：

藤崎诗织

诗织是游戏的女主角，自然是最难追到的。而且在游戏初期，诗织对主角基本上没什么感觉，所以如果玩家以诗织为追求目标，开始时不要把太多的心思放在与她约会上，提升参数才是最重要的，参数提高了，诗织自会对你另眼看待。对于诗织来讲，约她到附近的公园是可以无条件提升好感度的。另外去游乐园坐摩天轮也不错，只要选“我只注重看诗织的脸了”这个选项，诗织就会十分高兴，这样的“甜点”很多，各位玩家自行体会。

一般来说，诗织对主角的好感度很难提高，当然伤心度也就不会升得太快，如果玩家的追求目标不是诗织，只要平和地待她，她基本上不会成为你追求别人的障碍。

有些攻略会说诗织和主角选什么血型会比较相配，为了“共同的生日庆祝活动”事件能发生，生日的选取也会大受限制，有兴趣的玩家可自行尝试。

如月未绪

如月喜欢文学，想追她文科能力必须高才行。由于她比较喜欢幻想，所以玩家在回答她的问题时尽量选那个最不着边际的答案效果会好些。当如月的好感度升到一定程度后，对你的约请基本不会拒绝，属于比较好追的类型。如果玩家不以如月为目标，就要小心待她，她的情绪变化可是很快的噢！另外，“电影院事件”发生时，你的应答会使结局画面有所不同。

纽绪结奈

纽绪要算是众多女孩子中个性比较突出的一个，有着与普通人截然不同的思考方式，通常情况下对女孩子



的那种甜言蜜语对她一点效果也没有。在回答她的问题时，越理智越不近人情的回答越可能让她满意。另外，当纽绪的告白条件满足后，在98年2月28日与她约会，会发生纽绪用“真征服世界机器人”向你挑战的情节，事实上这也就是她向你告白的前兆了。就笔者的经验，纽绪的排雷难度最大。不以她为追求目标的玩家要小心应对。

片桐彩子

相对来说，片桐的登场要求是很低的，所以想避免她出场十分困难。想追她就花些心血去学艺术吧！值得一提的是与片桐在卡拉OK馆约会的事件，蛮有趣的，真的可以听到一段歌曲哦！



虹野沙希

要追虹野其实很容易，她只要求运动和魄力两项参数，单纯提这两项参数很简单。值得注意的是由于比较重视运动，初期容姿、体力和学业都不会很好，这就需要玩家权衡利弊得失了。



古式由加利

古式参加的社团是网球部，如果不想以古式为追求目标，干脆让诗织加入网球社顶掉古式就行了。回答古式的问题时选那个最中规中矩的答案即可。古式的事件都很特别、很有趣。

清川望

清川对主角的要求同虹野有些相似，攻略方法也差不多。不想追求清川的话就让诗织参加游泳部吧，清川就不会出现了。清川虽然有点男孩子气，但她非常希望别人以待女孩子的方式待她，这一点在回答她的问题时要注意喽！另外如果想同清川一起成为职业游泳选手，在社团活动时可要加把劲！

镜魅罗

看了手册的简单介绍后，会不会有镜魅罗很难追的印象？其实并不是这样，镜虽对容姿要求很高，不过一旦达到她的要求后她对主角的好感度就会升得很快，而且不大容易出现炸弹。镜的登场条件要求也很高，如不想追她，可轻而易举地“屏蔽”掉她！

朝日奈夕子

朝日奈要求的登场条件是人缘很高，就象镜对容姿的要求一样，如果不追她，不让她出现很容易。朝日奈的性格活泼，同她说话时最好直来直去，如果不小心得罪了她，可要立即想办法道歉，她的炸弹炸可是很快喔！

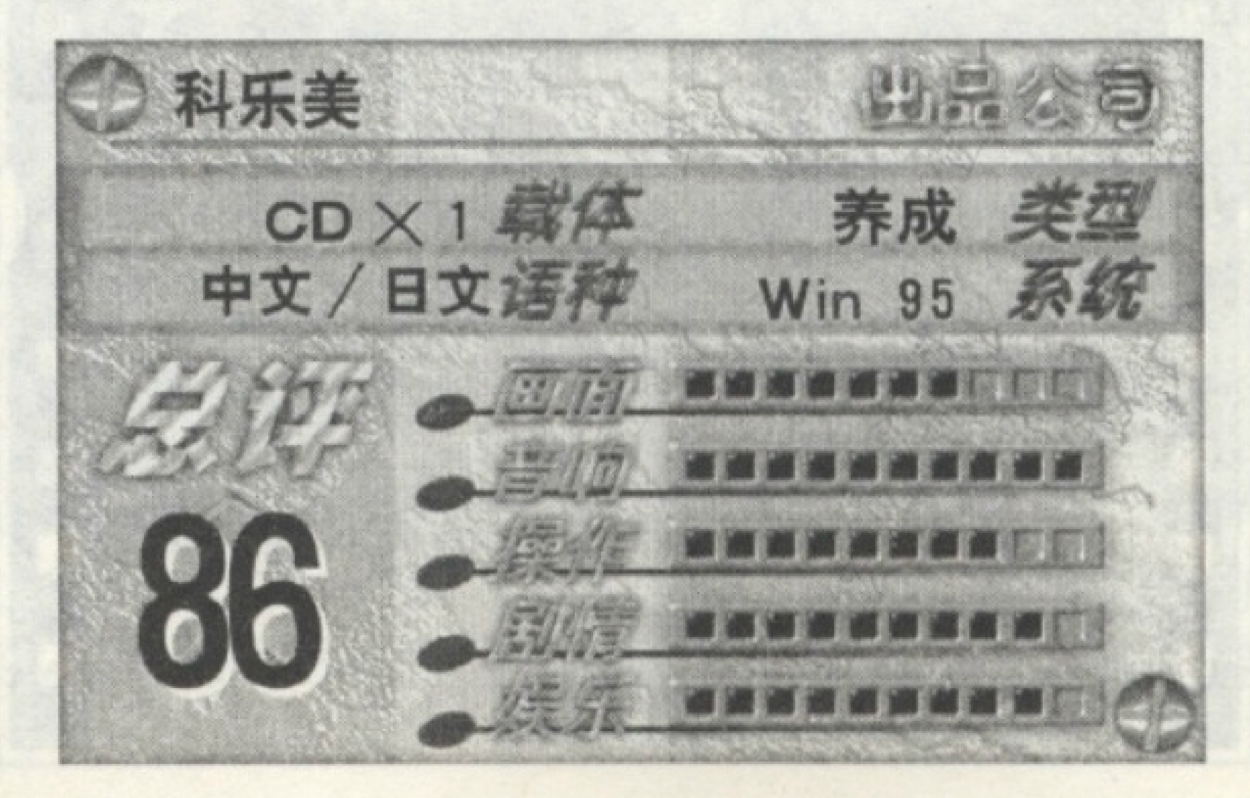
美树原爱

美树原的登场方式与众不同——以事件形式登场。一般来说，如果游戏进行顺利的话，达到她登场的条件几乎是不可避免的。美树原登场时对主角的心动度就很高，如果想追即使是最后一年圣诞时登场也一样做得到，如果你不想追她倒是要小心了，她的炸弹可是出得最快的！

早乙女优美

她是好友好雄的妹妹，第二年开学时必然登场。她参加的社团是篮球社，即使诗织参加篮球社也一样挤不掉她。优美可是很难缠的，而且十分主动，找上门来推都推不掉，简直就是专门引爆炸弹的爆破手，大家小心了！

至于馆林见晴、伊集院丽这里就不讲了，大家看游戏手册吧！



飞雪连天射白鹿

——3D游戏引擎的世纪对决

辽宁 枫红一刀流

群雄争霸 风云际会

《虚幻》和《雷神之锤II》的销售战火音犹在耳，有关两部作品图形方面的讨论也仍在网上讨论组中热烈地进行着，3D游戏迷们看法并不一致。这场争论也使得游戏制作业者参加进来，在会议室、工作间时常会传出他们的议论。这个话题似乎已成为业界的一个焦点，因为与其它游戏类型相比，没有比图形引擎对3D射击游戏更重要的了，它是一部3D动作游戏的命脉所在。

id制作小组最近始终笼罩着一种不祥之云，很多人认为他们的前途多少会有点艰辛，他们的确给业界上演了几出大手笔，曾开3D射击游戏之先河，并在90年代初将《德军总部》（WOLF 3D）卖到了数十万份的佳绩，《毁灭战士》（DOOM）的出台使3D浪潮持续升温，这部作品几乎成为这类游戏的基准，其它的厂商纷纷效仿，仅游戏的引擎就让他们狠狠的赚了一大票。然而时至今日，几名id小组大员的纷纷离职，QUAKE III开发的黯淡和《永远的毁灭公爵》更弦易辙使用《虚幻》的引擎等等，对id来说都是个不小的打击，动摇了其在3D游戏市场的地位和威望。

谈起Epic MegaGame，它的地位可说是扶摇直上九重天，挟《虚幻》这威猛霸道之气，使它从一个很小的软件厂商几乎成了3D游戏市场的老大，《虚幻》的图形引擎很可能成为业界的新标准，出世即获如潮好评，这部游戏目前已拥有了数百万的拥戴者，更引人注目的是，现在已至少有十五家厂商将购用《虚幻》的创作引擎。

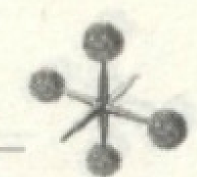


当然，其它的厂商和设计小组是不会甘为刀俎的，《虚幻》的引擎也将面临惨烈的竞争，一大批的引擎正在开发之中，甚至有的已经出台了，那么逐鹿之役究竟谁有胜算呢？这批引擎包括Activsion的《暗面》（Dark Side）、Rebel Boat Rocker的《现实战争》（PraxWar）和3D Realms所期待的《掠夺者》（Prey）等等，由此我在网上搜集了大量前沿阵地的情报，让我们带着欣悦的心情来分析一下《雷神之锤II》和《虚幻》两大引擎的短长，仍和1999年的3D游戏引擎技术的新趋向吧。

《雷神之锤II》 又见飞刀

在相当长的时间里，id Software都在第一人称射击游戏市场占据着领导地位，自《德军总部》开始，由《毁灭战士》和《毁灭战士II》推上高峰，这些已成为游戏历史上的经典之作，id的真正巅峰作品则是近两年的《雷神之锤》系列，它也代表了id小组的雄厚实力和创作品质，使id得偿夙愿，将大片的江山营盘握在自己手中，而最宝贵的财富还是他们手里的创作引擎编程代码。

随着id的许诺和宣言，他们公开了《雷神之锤》引擎代码，使稍具编程知识的人都可以创作出《雷神之锤》的附加关卡并修改原作的设置，随着Internet的兴旺繁荣，大量的任务关卡、地图、甚至不同种族肤色的主角资料都可以被下载。为了活跃玩家们的创造力，id又推出了QuakeC，这种设计语言提供了最早期《雷神之锤》的创作环境，它支持Windows的DLL（动态链接库），DLL比QuakeC的功能虽强大得多，不过它相当复杂和繁琐，不易为新手所接受和掌握。



这部引擎显然可以使开发商在技术问题上节省大量的金钱和时间，Steve Stringer说：“我们可以加快设计的速度，把更多的精力放在图形剧情和特效上，而不会因为一点技术疑难劳神费心了，基于商业的角度，购买这部引擎可以使我们的小组摆脱技术上的风险。”

特效方面也是《雷神之锤II》引擎能吸引Raven的一个地方，按照Stringer的说法，普通的多边形贴图技术他们不屑一顾，而着重于边角接缝的柔化渲染，《雷神之锤II》在这方面是很突出的，除了引擎的速度不是很好外，它可以构造更为真实的场景、厚重的墙、坚硬的石等，而且还提供了强大的联线功能，这也给《异教徒II》节省了难以想象的时间。

更弦易辙　不羁之风

出版商GT Interactive在为《虚幻》作广告时说了这么一句：“It’s called unreal because it is”。诚如所言，宣传的结果是不错的，除了销售业绩喜人外，已有大批的游戏厂商决定采用《虚幻》的引擎，其中热点就是前面提到的3D Realms改换引擎的事。决定虽然已下了，但实施却非易事，因为《永远的毁灭公爵》的开发已步入中期，一切推倒重来必会有所损失，并且公司已付给了id大约五十万美金。尽管如此，按照3D Realms的总裁George Broussard的意见，更换引擎会使自已的产品更有前途，而对于id的《雷神之锤II》引擎并未表示些许的不满，说id永远是他们亲密的合作伙伴和朋友。他能下如此巨大的决心是原于Epic MegaGames的Rein对《虚幻》引擎所作的许诺：“A really good tool set! ”

Rein说：“我们在《虚幻》引擎开发上耗资达二百万美金，在设计中我们已意识到引擎本身的作用不仅是制作《虚幻》，对于其它的游戏公司来说也是一笔资源和财富，并且《虚幻》的成功将作为EpiC将来的企划经营策略典范，它的生命力也不会很快在业界消亡。”

卧薪尝胆　一夜成名

《虚幻》的创作构想来自于Epic的程序员James Schmalz。这个构想是创作一个魔毯风格的游戏，拥有强大的图形引擎，可以象《毁灭战士》那样着色户外的环境，并且有全天候阴晴效果，当然付诸实施受到了难以预见的阻力和难题，因为在象他们这样一个人丁单薄的小组在进行全新开发时，要先投人相当的精力于最原始的细节，如一些小工具。常常因为一些小问题而捉襟见肘，应接不暇，但当Epic意识到《虚幻》具有一鸣惊人的潜质后，马上抽调出大量的人手去协助他们的设计工作，小组的成员从三人发展到了十几名。Rein说“《虚幻》的引擎是用C++（一种较通俗的设计语言）设计而成，可极便捷地设置物件和属性，并且引擎代码有完备的注释说明”。由此可见引擎的设计是相当友善的，会给用户的理解和操作带来便利，不论设计者是在加拿大，或是另一批人马远在挪威，不会再因为程式的一点小问题而奔走讨教了，这也是真正能吸引游戏厂商的地方。

金无足赤　瑕不掩瑜

《虚幻》引擎的另一个突出特点是Tim Siveeney的剧本系统，叫做“Unreal Script”，它几乎能够改变任何事情，能简易地设置和改变一些复杂的事件，比如玩家在遇到一名NPC时可以有不同的好恶，如果和他们的关系好的话，可以得到他们的帮助并领你到达某个隐藏地点，类似这些主观意图的判断和设定用这个剧本系统可以轻松做到，从而大大提高了游戏的乐趣和活



力。

除了对《虚幻》有相当兴趣的3D Realms和Ion Storm，很多的游戏公司并不擅长第一人称射击游戏的创作，如Microprose，他们进行的X-COM是经典的战争策略游戏，而他们制作的Star trek和已上市的Klingon Honor Guard在射击游戏中也加入了角色的成份，这全赖于《虚幻》引擎之功。

Klingon Honor Guard的制作者为此极为兴奋，说用《虚幻》引擎进行创作真是件轻松愉快的事，这东东可以允许他们发挥想象，在图形和关卡设计上做到难以置信的事，使游戏的场景不再单调粗糙，玩家也不再于孤立的环境中作战，而是关卡中套着关卡，庞大的地图和曲折的任务设计使游戏很快提高了一个水准。在AI设定方面，创作者Chris Clark很有成就感，他说："引擎的AI系统相当完备，角色具有知觉能力并和环境作出互动反应，比如迅速蹲伏闪避投掷过来的武器，听到警报会快速奔向事件发生地点；在战斗中处于劣势时能去招唤同伴，也可跑得远远地恢复生命值等等，都是这部引擎值得称道的地方。

《虚幻》的创作引擎也并非是完美无瑕的，不支持网络对战是它的致命弱点，这一点已为评论界所认同，这也是《雷神之锤II》引擎比它优越的地方，也使《虚幻》小组染上了一丝功利色彩，有人甚至说他们只是一批会卖东西的"商人"，以讥讽游戏在这方面的不足。不过这些并不影响角色冒险游戏的开发，比如GT Interactive的《时间之轮》和下一部《奇异世界：阿比逃亡记》的续作。

青梅煮酒 谁是英雄

目前Epic和《虚幻》引擎的最大危胁并不仅仅是id，还有那些拥有系列产品实力雄厚的游戏厂商。在id方面，他们已取消了《雷神之锤III》的开发，而将精力专注于仅适用于网络对战的《雷神之锤之竞技场》。在以往数年中，id总是靠下一代产品的王牌来彻底地打击对手，无论如何，这一套战术已对市场销路和新闻媒体起到了催化作用，老将的威望值有时会比产品本身更具影响力。而另一方面的威胁是一大批的3D引擎正在被游戏厂商所开发，他们的起点都很高，首先在技术上是踩在id和Epic的肩膀上。

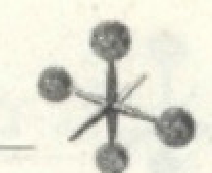
创作一部引擎所花费的时间远在创作游戏本身之上，这和写剧本用一年，而拍电影只用二个月是同样的道理。然而开发商的技术是否和他们的眼界和期望一样高呢？大多数创意很好的游戏开发计划取消，往往不是资金和人员的问题，而是技术上的瓶颈，或许购买一部引擎是他们唯一可以选择的，然而正在开发《暗面》引擎的Activision公司成员Jack Mamais和他的小组并不这样认为，自已创作一部引擎可以完美地表达开发者独自的构想和意愿，并能创作出自已风格作品，目前他们已将自己的引擎应用到两部游戏的开发：《重装机甲II》和《公路争霸战'82》。

另一个很有前途的引擎设计者是3D Realms的Rebel Boat Rockers，他很喜欢对新技术进行应用和创造。《现实战争》中所拥有的3D引擎将在物体构图视角缩放和光源系统上有重大突破，并且兼顾到网络对战和单人关卡，最突出的特点是引擎的组件是由Java语言写成，易于维护和改写，应用者将来可以方便地从网上下载到新的补丁升级程序或一些新的插件工具，同时Java代码可以改变网络数据传输的速度。

3D Realms虽然在《永远的毁灭公爵》中应用到了《虚幻》的引擎，但他们的《掠夺者》将采用新的"接口"技术，这项技术在业界备受关注，它可以将大场景分割成小单元，随时计算玩家和物件所处的方位，即时换算成主角在游戏中的视野，这样会节省大量宝贵的CPU资源，而使游戏的交互性增强。

引擎之争谁为雄？思量前后很难有个定论，即使id的《雷神之锤II》因为《虚幻》风靡而光芒减敛，值得他们宽慰的是，《虚幻》也正面临着一群强手的围攻。我相信，现在虽有不少小组力图技术上的革新，未必会有一部引擎在一年之内取代《虚幻》，即使有人能做到，他也不能在优胜的宝座上呆得过久，因为id仍拥有为数众多的支持者，强大的网络技术就是他们的强项，他们制作游戏的周期也很短，重返3D引擎的霸主地位也并非是很遥远和困难的事。

正是：江山时有游戏出，各领风骚一两年。



HEROES OF MIGHT AND MAGIC

无敌的英雄 不朽的传奇



北京 Dragonlance

"鉴于您的军事指挥已经让我们走了如此之远，我将在这最后一战中带上您以前的战利品，很愉快地来接受您的指挥………胜利，一定是属于我们的。"

——罗兰德（选自《魔法门之英雄无敌Ⅱ》第十章最后的公正）

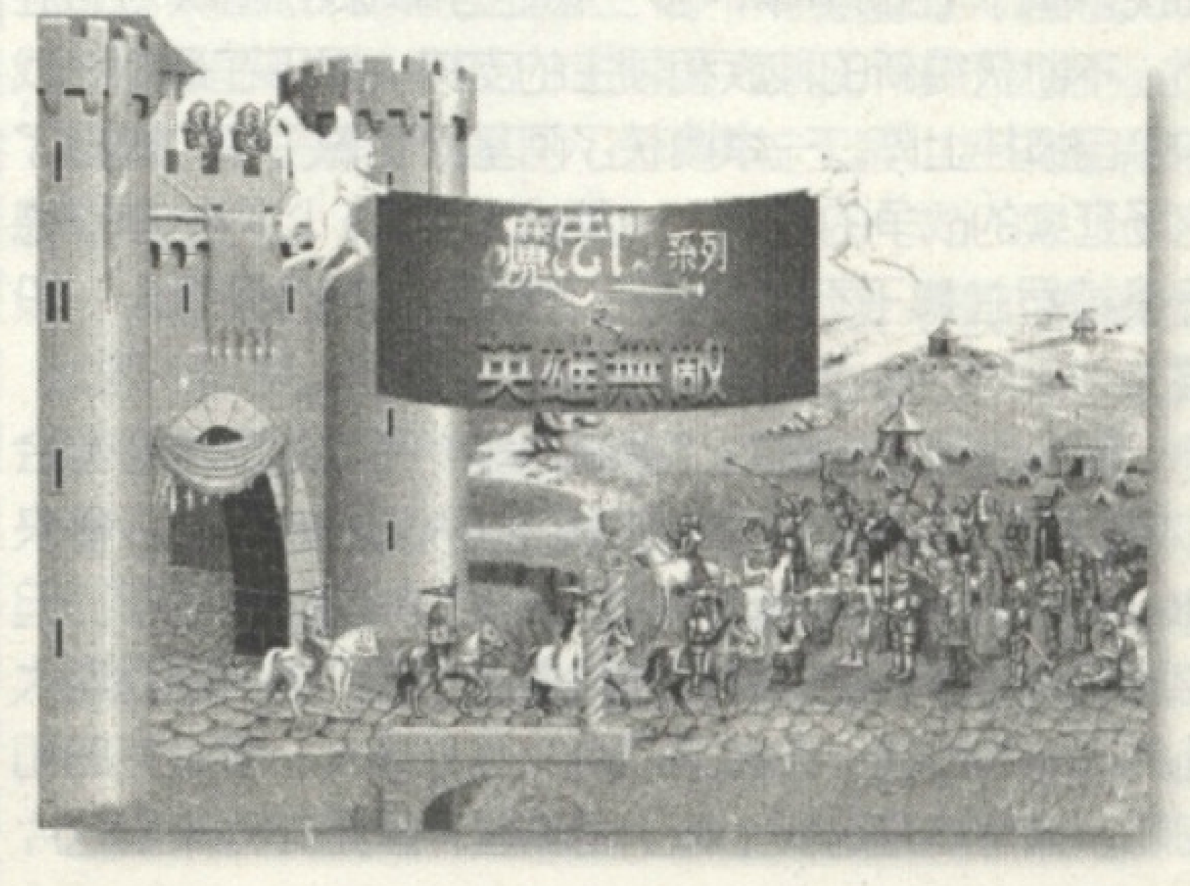
相信上面这句话，虽然不是什么名言警句，但大多数电脑游戏爱好者对其都会有比较深刻的印象。我想，每一位玩过《魔法门之英雄无敌Ⅱ》的人，在第一次看到这句话后，都会热血沸腾地立刻投入到与邪恶的阿基贝尔德王子的最后决战中去。

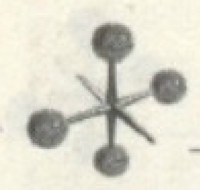
《魔法门之英雄无敌》（Heroes of Might & Magic）系列是New World Computing以其招牌产品《魔法门》系列的基础创作出的回合制策略游戏。该系列一经推出便在玩家中反映强烈，在电脑游戏界有极高声誉的美国《电脑游戏世界》杂志给予了五星级的评价，在权威的TOP 100电脑游戏排行榜上更是长期名列前茅。在国际互联网上得到了不下十个站点的支持，甚至因此产生了一个叫"神谕同盟"（Oracle League）的群体，数十万的"英雄无敌迷"们在网上一决高低，以期进入他们心目中的圣地——名人堂（Hall of Fame）。至今为止，《魔法门之英雄无敌》（以下简称《英雄无敌》）系列已经推出了三代和一个资料片（分别是〈战略任务〉、〈忠诚的代价〉、〈延续的战争〉、〈埃拉西亚的光复〉），每一部新作的诞生都获得了巨大的成功。能如此长久的被以喜新厌旧而著称的电脑游戏玩家所推崇，这在众多的电脑游戏中屈指可数。究竟New World Computing赋予了《英雄无敌》系列什么样的魅力呢？



在一个未知的年代，一块名叫恩洛斯的大陆上。这是一个梦幻般的国度，神秘而美丽。大陆上遍布着丘陵山地、沙漠绿洲及冰川火山，而大陆四周的沿海地带还点缀着许多星罗棋布的岛屿。各种各样的资源散布在恩洛斯四方。浓郁的森林、潺潺的流水、风车、村落，仿佛置身于一个远离尘世喧嚣的神秘世界。在这里居住着众多的种族，包括骑士族、精灵族、野蛮人和巫师族。而这众多的种族也就决定了这也是一块需要力量和魔法来维持秩序的大陆。长久以来，各族间为了不同的利益和目的，或被未知势力所左右而形成了正义和邪恶这两大敌对势力，在这片土地上的争斗从未停息过……

我们的故事便开始了。恩洛斯大陆上的四个较大的势力，分别是骑士族的艾伦费王、野蛮人族的史莱尔王、精灵族的拉曼达王和巫师族的阿拉玛王，为了争夺这块土地的主权而开始了旷日持久的征战。他们各自率领着自己的族人（共计24个兵种，29种魔法）开始了恩洛斯大陆上的混战，最后，以骑士族的艾伦费王的大获全胜，使其他各族臣服，最终建立了铁拳王朝（Reign Ironfist），从而结束了《英雄无敌Ⅰ》的故事。



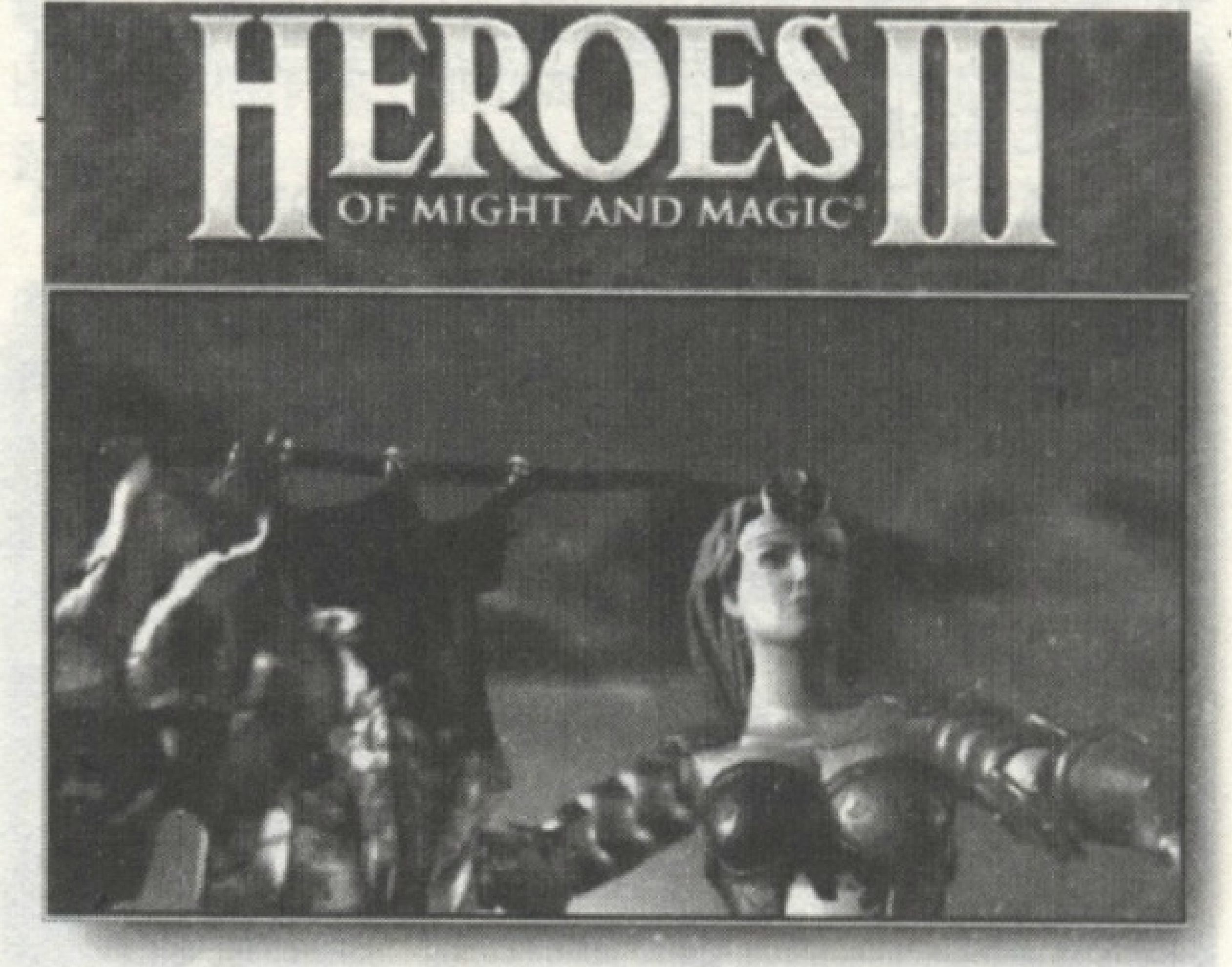




铁拳王朝的政权并不象它的名字一样牢不可破，在老国王去世不久便爆发了酝酿已久的《延续的战争》。这次战争的原因发生在王国的政权内部。本来，心地善良的罗兰德王子继承王位是众望所归，但这让另一位王子阿基贝尔德感到不快。邪恶的阿基贝尔德为了篡得王位，制造了一系列意外事件，令阻碍他登上王位的顾命大臣们相继死于沉船、坠楼、毒药、恶龙或是其它的天灾人祸。然后用暴力和金钱征服了忠于王室的军队，并想置自己的兄弟罗兰德王子于死地。罗兰德王子得知这个对他不利的消息后，连夜出逃至西部边疆地区，为了正义，为了夺回本应该属于自己的王位，罗兰德王子别无选择地联合忠于自己的领主向邪恶的阿基贝尔德王子宣战！这次战争在原有种族的基础上又加入了魔法师族和亡灵巫师族（注：恩洛斯大陆上的种族是会随着年代的发展而增加的，至于将来还会增加什么种族，就看New World Computing的了。）。种族的增加也使被卷入战团的生物数目达到了66种。两个强力法师族的介入，也使可以使用的魔法增至了127种。而且，英雄的属性除其四项基本属性外，还增加了14种附属技能，使英雄在战场上的作用更为重要。大量的宝物也使英雄如虎添翼。在战争中，罗兰德王子率领的部队节节胜利，不断获得新的种族和领主的支持，终于在最后一战中亲自披挂上阵，一举擒获了阿基贝尔德王子，获得了这场延续的战争的胜利。《英雄无敌II》以阿基贝尔德王子被罗兰德王石化，关在了皇家图书馆里而告一段落。

看到这里，大多数《英雄无敌》系列的支持者都会心中窃喜，邪恶的阿基贝尔德王子仅仅被石化，看来New World Computing在以后还大有文章可作。但游戏的制作者们却只是给我们讲述了四个关于恩洛斯大陆的古老的传说：忠诚的代价、子孙后代、精灵之岛和归航。描写的是这块土地上的某些种族是如何来到这片大陆并生存下去，以及发生在大陆周边岛屿上的一些故事。

令玩家感到意外的是阿基贝尔德王子的复活并没有带来令人盼望已久的《英雄无敌III》，却将这段情节交给了《魔法门VI》。就在玩家们感到困惑的时候，New World Computing终于给大家揭开了谜底。原来在那场持续的战争结束数十年后，一群外来势力侵入了这块魔法大陆。就在《魔法门VI》中的英雄们为了挽救恩洛斯在不懈战斗的同时，罗兰德王的皇后凯瑟琳却正扬帆出海，因为她父亲King Gryphonheart的死亡而返回了她的祖国——埃拉西亚。《英雄无敌III》的故事便伴随着凯瑟琳的出海而在刚刚失去了老国王的埃拉西亚大陆上拉开了序幕。回到自己故乡的凯瑟琳面对的却是满目疮痍，这时的埃拉西亚大陆正被战火所笼罩，由于老国王猝死，整个王国陷入混乱状态。王国周围的亡灵族和巫师族趁此机会大肆扩张领土，妄图重新瓜分土地。同时，王国周围的其他人类族出于某种目的也对



目前的局面持观望态度，这使混乱的局面更加复杂化了。战乱中流传着一个传闻，说国王之死和亡灵族的入侵之间有某种未知的关系。为了调查出事实的真相，凯瑟琳毅然肩负起重整王国秩序的重任。她在废墟上高高举起了象征着力量和魔法的战旗，重新召集了忠于王国的将军和部队，为埃拉西亚王国的光复，为了恢复王国的荣誉，向试图统治埃拉西亚大陆的不死生物们宣战！埃拉西亚的种族和恩洛斯大陆上种族不尽相同，除了骑士族、精灵族、野蛮人、巫师族、魔法师和亡灵巫师族以外，新增了驯兽师和地狱族。地形也加入了地下世界，在这庞大的地下世界中，生存着一些特殊的生物。这些地底生物不喜欢阳光，因此只有在地下世界才会遇到他们，如巨兽、旁观者、美杜莎和龙都聚居在此。地底世界还有很多独有的建筑和新生代物种，生活在地底的生物都是邪恶的。这使故事更加的扑朔迷离，而情节

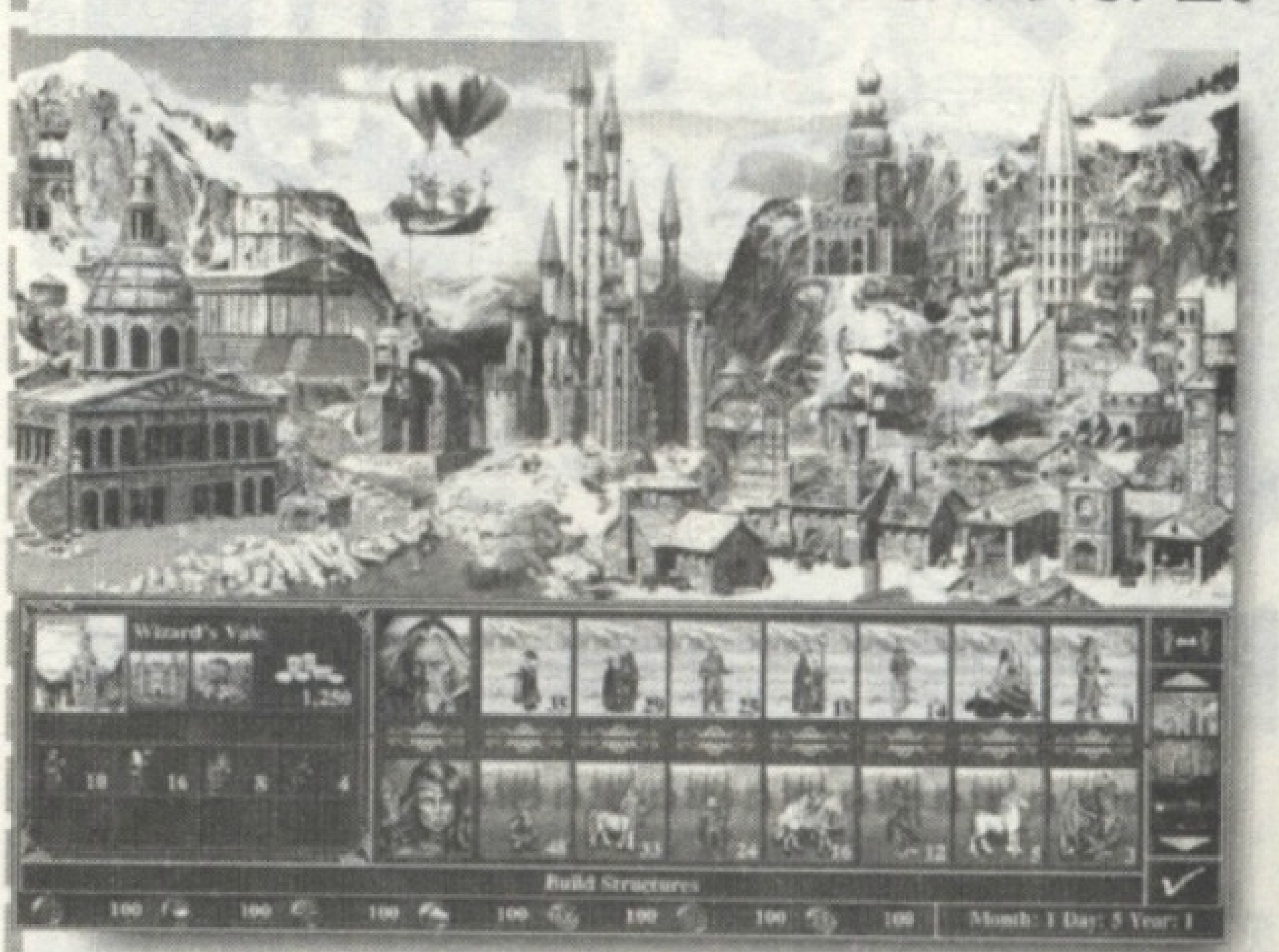
主线将贯穿整个埃拉西亚的六大战役。凯瑟琳的部队不但要对付邪恶的亡灵巫师和地狱族，还要对付为钱卖命的雇佣军。战争到最后终于有了了断，困绕凯瑟琳已久的父王猝死之谜终于大白于天下。埃拉西亚重新恢复了正常秩序。

《英雄无敌III》相对其前作，除了种族和地形增加外，在很多方面都对这个系列作到了近乎完美的补充和加强。由于增添了大量新的内容、宝物和地形，这也为游戏的探索带来了更多的乐趣。宝物也多达128种，这么多的宝物当然不可能都装备上，所以每个英雄都带了一个宝物袋，用于携带无法装备的宝物。所有的宝物分为铠甲、武器、戒指和头盔等不同的类型，每个类型可装备的物品都是有限的。而且，不同的装备都有其固定的位置。并加入了战争武器的装备。城镇的建设更复杂，强力兵种的建筑越来越难修建了。新增兵种带来新的乐趣，前作中的大部分兵种都保留了下来。有小部分，包括凤凰、妖精、农民、游侠和半兽人等兵种被替换。取而代之的是巨兽、金龙、小鬼、邪眼和天使等全新的兵种。为了修正前代中高级部队与低级部队之间的不平衡，从而增加了数量对攻击力的影响，数量很大的低级部队也能对高级部队造成很大的伤害。同样，在防御时也能更得心应手。对高级兵种情有独钟也不用丧气，因为新的系统允许某些高级兵种使用类似于魔法的攻击方式。火球和瘟疫之类的攻击方式都极具威力，算是对高级部队的弥补。本作中改进最大的是魔法系统，在战斗中，英雄将可以使用类似火墙的法术，凡是试图穿越火墙的部队都将受到伤害。同样，在战斗中加入了魔法区域的概念，火魔法在火属性的区域攻击力可以增加50%，反之，则会减少。需要说明的是本作中的魔法



共分为火、土、风、水四大系。火系主要是攻击性的法术，土系主要是防御性法术，风系法术以移动系为主，而水系魔法似乎偏向于辅助系。每个系的魔法都有对应的等级。该系的法术可通过升级用更少的MP发挥出更大的威力，这就提供给玩家更多的发挥空间。

每个种族都有两种不同类型的英雄，一类英雄重于攻击和防御，另一类则偏重魔法。这两类英雄一类是男性，另一类是女性。游戏中多达70名的英雄每一个都是独一无二的。每个英雄都有他特有的绝技和技巧。至于



前作中大受欢迎的技巧学习系统，本作又做了大幅强化。本作中共有28种之多的技巧，每个英雄最多可以修得其中的8种，且有的技巧只有特定种族的英雄才可以修得。比如，巫师无法修得领导术，而骑士则绝对无法修得亡灵术。不同的技巧可以给英雄带来额外的能力，英雄精通速度的技巧，在战斗中就可以先攻击。英雄的治疗技巧足够高，就可以在战斗中控制医疗帐篷为己方的指定部队恢复。在前作中，每个技巧可以升2级至专家级。而在这代中，英雄将有可能把技巧升到大师级，而有些技巧可是与某些冒险任务相对应的。《英雄无敌III》同前作另一个不同的地方是，在三代中英雄之间将不只是名字和相貌有区别，为了营造一个更有个性的英雄世界，三代中的英雄在初期的能力，技巧，所带部队都不相同。这就有必要去仔细研究每个英雄的自传，那些自传可以作出很多提示！而不同类型的英雄将以本身的素质向更极端化的方向发展，所以，攻击力很强的魔法师和非常聪明的野蛮人在《英雄无敌III》中是很难出现的。

埃拉西亚被光复了，《英雄无敌》系列的故事也至此告一段落。而埃拉西亚大陆是否就从此永远恢复了平静？那遥远的恩洛斯还会有什么奇怪的事情发生？相信New World Computing在不久的将来还会为我们讲述这力量与魔法的故事，因为在那块神奇的大陆上有着无敌的英雄，他们必将为我们续写这不朽的传奇。





大家好！欢迎来到补丁铺，我是这里的新掌柜。不知细心的玩家们有没有发现，我们的补丁铺已经变样了，由我们枫茗轩工作室来为大家继续送上优秀的补丁。

最近，一部游戏唤起了人们对模拟类游戏的回忆，它就是《模拟城市3000》，从最近的销售量可以看出它的人气值很高，颇有再现当年雄风的劲头。所以，掌柜的我不远千山万水从遥远的"米国"（嘻嘻，就是美国啦）给大家带回了五样与之有关的宝物——

《模拟城市3000》系列补丁

Sim City3000

《模拟城市3000》金钱修改器

在游戏中，诸位市长们是不是总觉得钱不够用呀，现在可好了，有了《模拟城市3000》金钱修改器，我们就可以……这下钱比比尔·盖茨的钱还多了呢。这个东东用起来也很简单，你只须将目录SC中的文件拷贝到游戏安装目录中即可，执行LOADER.EXE进人游戏，按一下F11键就大功告成了，你可不要太贪心哟。

《模拟城市3000》新建筑、地图安装软件

有了这个好东东后，我们便可随意往游戏中增加各种建筑和地图了。它的用法也很简单，直接执行目录SC34中的SC.EXE文件即可，按照安装向导的提示将文件安装到游戏目录下就行了。然后，你便可以在游戏中将新的城市和地图载人了。玩家要注意，在你加人新增建筑和地图之前，必须先安装这个文件，否则它们是不会被增添到游戏中去的。

《模拟城市3000》新建筑包

这是由Maxis推出的新增建筑包，其中包括旧金山三个知名的建筑物——精美艺术作品殿堂（Palace of Fine Arts）、Transamerica Tower 和纽约现代艺术博物馆（Museum of Modern Art）。直接执行目录SC33中的LP.EXE文件即可。

《模拟城市3000》51区地图

这是一个新的51区地图。使用方法：将目录SC32中的文件AREA.SCT拷贝到游戏安装目录中的\CITIES\TERRAINS目录下即可。进人游戏主选单，选择"REAL-CITY TERRAIN"进行游戏，然后选择此地图即可。

《模拟城市3000》新地图包

在这个目录中，总共有10个城市的文件，它们分别对应：Big Mountain City、Mount Rodentia、Farmsville、Riverland、Island City、Santa Andrea、Tutorial、Metropolis、Littleburg和Sim Isle。将这10个文件拷贝到游戏目录中的CITIES目录内，并在游戏中选择"LOAD CITY"即可载人这些新城市。

《模拟城市3000》免光盘补丁

这是为那些爱护自己光盘的玩家专门定做的，你只须将目录SC3中的文件SC3.EXE拷贝到游戏安装目录中覆盖原文件即可。

《玩具兵大战》1.2版升级补丁

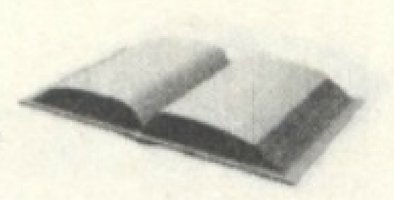
Army Man

在这一版中，改掉了原先的很多错误（太可怕了，怎么会有这么多），比如：改掉了与Permedia II芯片的不兼容问题；以前玩家在存储游戏进度时不能输人标点符号，而现在就可以了；有的玩家虽然装有操纵杆，但仍旧使用键盘来玩游戏时，就会造成控制冲突，现在这个版本增添了操纵杆打开/关闭功能，以便解决这个问题；多键手柄以前不能使炮塔旋转，而且它的热键不能多次重新分配，不过这些问题在你安装了这个升级文件后就再也不存在了。它的使用方法也十分简单，只要直接运行这个执行文件就行了。

《铁路大亨II》1.05补丁

Railroad TycoonII

《铁路大亨II》是一款非常不错的经营类游戏，可兼容性似乎总不太好，因此它的补丁也一个接一个地不



断推出，现在已经是1.05版了，据说已经解决了绝大多数问题，但不幸的是那些拥有Sound Blaster Awe 64声卡的玩家如果还是经常死机的话，那要么请你关掉声音，要么就等着它出1.06版吧，因为这个问题似乎还没有搞定。此外，那些发现游戏的颜色还是不对劲的玩家，你们要么用256色（按F3键切换），要么也还是等一等吧。玩家们不禁要问那这一版到底有哪些改进呢？据我所知，它将1.04版中的那些容易导致系统崩溃的BUG都除掉了，现在大多数玩家在进行游戏时基本上不会再出现频繁的死机了。使用方法：直接运行执行文件，将其解至游戏所在的目录下即可。

《冥界狂想曲》1.01补丁
Grim Fandango

《冥界狂想曲》可以算是Lucas Arts最杰出的作品了，那种超现实主义的画风曾深深地将我吸引，曲折动人的故事情节更是让我为之心醉。在前些时候著名游戏站点GameSpot评选出1998年最佳游戏奖中，《冥界狂想曲》获得年度游戏大奖、年度最佳冒险游戏奖、最佳音乐奖和最佳画面艺术设计奖等4项大奖，彻彻底底大获成功。但是再好的游戏也难免有瑕疵，比如，如果有的玩家使用的是Pentium II 400或是更快的芯片，那么在游戏中读光盘时，有时会出现一些意想不到的错误（听到这个消息，使我有史以来第一次，为自己那速度上总是比时代节奏慢上半拍的CPU而感到欣慰）。不过这个补丁便将这个错误和其它的一些小错误都给修正了，我们的那些发烧级玩家也就不必担心了。使用方法：直接运行执行文件即可。

《半人马阿尔法星》2.0补丁
Alpha Centauri

Sid Meier的《文明》系列游戏的确够"闻名"于世的，这一次，他又把这个故事搬到了外星球上。到底有何变化呢？玩家一玩便知。这是它2.0版的补丁，用起来很简单，只要直接运行执行文件就行了。

《巴尔度之门》编辑器
Baldur's Gate

Interplay的两款RPG游戏——《巴尔度之门》和《辐射 II》真可谓世纪末的绝代双骄了，我曾想过这两个精品级的游戏到底哪个更棒呢？恐怕这是仁者见仁，智者见智的问题，也没有哪位玩家能够说得清楚。不过这丝毫不会影响我们去感受它们的魅力。但是，即使象《巴尔度之门》这样吸引人的RPG游戏，也免不了有一些让人头痛的地方，比如说由于自己太弱经常被敌人灭掉，或是手头拮据只好对自己心爱的东东望穿秋水等等。不少玩家在一次又一次地读去进度时仰天长叹，要是能拥有一个编辑器的话，那该多好呀！看来这回你有救了，本编辑器功能强大，专改游戏进度，它能修改主角的多种参数，比如，力量、灵活度、智力、魅力、经验等等，此外，游戏中的金钱、武器、装甲等东东也能够进行修改，怎么样，这下你终于得偿所望了吧。该编辑器使用起来很简单，玩家只须运行执行文件即可，然后在设置菜单（Settings）中设定游戏的目录（Game Location），接着就可以打开你的进度文件而大改特改了。

《猎鹿人II》1.21版补丁

模拟游戏的灵魂在于拟真度，除了良好的画面、音效表现外，《猎鹿人 II》在内容上做了很大改进。笔者没有打过猎（也不会去打），在这个领域的知识太少，只知道《猎鹿人 II》中有不少是我从未见过的。难怪《猎鹿人 II》在欧美的游戏销售榜上名列前茅。这是其1.21版补丁，使用方法很简单，你只须直接运行目录DH2里的DH2.EXE文件即可。

《血祭II》1.0、1.01和2.0版免光盘补丁

对于《血祭 II》，我们同样为大家准备了免光盘补丁，并且分别对应1.0版、1.01版和2.0版三个版本（特别象VCD版本）。使用方法很简单，你只须对照自己游戏的版本，将目录BLN中的次目录20、10或101中的文件拷到游戏安装目录中，再启动游戏即可。

《江南才子唐伯虎》编辑器

这是由智冠科技股份公司新近推出的以历史上民间传说改编的RPG游戏。在游戏中，相关的地点集中在几幅大地图上，省去了玩家跋涉之苦，可谓体谅玩友的设计。此外游戏的画面和音效也不错，比较符合江南特有的水乡情调。但对于我们这些"改"派的玩家来说，又不失为一练手的好东东，这里是《江南才子唐伯虎》编辑器，你只须将目录TBH拷人你的硬盘中即可。全中文的界面将带给你最友好的帮助。



上海天骄创作室 雷鸣

终极战区

Battlezone

在游戏过程中按住Ctrl和Alt键，输入以下字符串以得到相应的秘技功能:

bzbody——不死之身

bztnt——弹药无限

bzfree——免费建造任何单位

bzradar——超级雷达

bzview——可开启卫星模式

跳关:

在任务简报时键入poweroflove，然后按住Ctrl键，这时星球扫描图会变成选关的菜单!

巴尔度之门

Baldur's Gate

瞬间暴富秘技：

前提条件：三个补血瓶(蓝色)，任意宝石(Gem)一块。

1.在人物装备栏Quick Item栏中放满三个补血瓶。

2.按G键切换至游戏画面。

3.切换至装备栏，将宝石放入Quick Item栏的最右面一格，换下一个补血瓶。

4.再次按G键切换至游戏画面，此时发现Quick Item栏中仍为三个补血瓶。

5.用鼠标对最右面的那个补血瓶连点数下。

6.再切换至装备栏，发现本来在宝石上标有的数字1不见了。

7.再换回游戏画面，用鼠标对最右面的补血瓶点几下。

8.再换回装备栏，把鼠标移动至那个无数字的宝石上，宝石下出现一行数字：65535。

神话II

Myth II

秘密关卡一（deer hunter）：

1.在第三关过了小溪之后会有一小村落，在那会被攻击。等到清除完敌人，在右边的溪旁会有一小丘，上面有3只青蛙，派醉侏儒炸它们。接着就准备继续护送村民回村子了。过关后,你会看到三幅照片，前两幅是制作群的，后一幅是一准星瞄准一只鹿。接下来隐藏关就开始了，没错，这关就是猎鹿，小心会被鹿炸死!! 有的鹿会爆炸，威力很强喔!

2.在第六关（gonens bridge）中当你穿越河流之后会看到一些青蛙，杀掉这些青蛙并结束关卡后，便能进入秘密关卡一。

秘密关卡二（limbs heads and smokin craters）：

在第二十关（a murder of crows）结束的时候，也就是SOULBILGHTER被暂时击败以后，不要跟着DECIVER从地图的右下方出口退出结束任务，而是从右上方退出结束任务便能进入秘密关卡二。

虚拟人生

在游戏主菜单界面输入以下字符串以获得相应秘技功能，不用按Enter键即可:

hpisok：血补满

myexp：加经验值100点

dollarok：加金钱10000元

ethicok：加道德值100点

addint：加智力值100点

umycharm：加魅力值100点

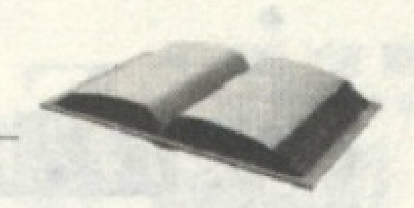
strengthhigh：加体能值100点

workstar：用鼠标点中，控制行走步数

不死金身:

先用控制行走步数的密技踏中小如意，在进入怪兽格前，在主界面直接用键盘输入longlife，再用小如意踏中怪兽格就可以做到与怪兽打斗不失血了（一个回合内有效）。

自由转职:



先用控制行走步数的密技踏中小如意，进入转职格前，在主界面直接用键盘输入ilovework，再用小如意踏中转职格就可以自由转职了（一个回合内有效）。

重返中世纪
Get Medieval

在游戏中输入以下字符串可得到相应功能：

mpkfa：上帝模式
mppos：全球位置定位
mpfps：显示每秒游戏帧数
mpbodyguard：不会被伤害
mphighlander：得到99条生命
mpthewolf：进入下一关卡
mpbadmofo：进入前一关卡
mpbringthegimp：进入下一敌人头目关卡
mpignition：得到钥匙
mpturbocharger：得到卷轴
mppetrol：补充生命值
mparmorall：增加防御力
mpglovebox：得到武器
mpshoes：得到99个灵魂
mpironpockets：小偷不能对你进行盗窃
mpbandaid：永不枯萎的生命

心跳回忆——永远属于你

1.在输入玩家姓名时输入：

简、繁体中文版	日文版
姓：大家	みんな
名：一起来	仲良し

则在游戏一开始时除早乙女优美、美树原爱、馆林见晴以外的所有女生都会出现，并且除藤崎诗织外都有很高的好感度。

2.在输入玩家昵称时输入：

简体中文版	繁体中文版	日文版
大众软件	华义	こなみまん

所有能力值为573。

3.在晚上按一下诗织的房间，诗织会为你数羊催眠。

4.房间中的音响是可以按的，能听到一些广播节目。

5.如果完成了一个以上女孩的告白，在系统里会多一个“守护小天使”的选项，能够选择相应的玩偶挂在视窗中。

脱离禁区
Escape: Or Die Trying

在游戏主菜单输入以下字符串获得相应秘技功能（如果你的输入正确，会听到声音提示）：

LACRIMOSA：在开始一个新游戏并选择了一个角色后，新的菜单会显示出所有的游戏关卡和区域。

SOPHIA：增加一个新的游戏角色Sophia

KARMA：增加一个新的游戏角色Karma

战争游戏
WarGame

在游戏中按“T”键再输入以下密码：

eyeofgod：初级单位可用高倍视野
saladtossed：选关（须在load画面完成）
twobyfour＋单位名称：生产此单位（如：twobyfour dragoon）
hermes：加速建造单位
donkeys：得到吉普车
morningafter：关闭战争迷雾
gimmiegimmie：不用基地即可生产单位
unclejohn：无敌
chaching：金钱增加10000
mrmuscle：己方护甲升级
bigsofty：降低敌方护甲
coffee：己方速度升级
beer：降低敌方速度
shaft：己方火力升级
shank：降低敌方火力



晶合聊天室

虽然早就说过，聊天室不必只聊游戏，不过从来信中，我看到的是难以拆解的游戏情结。这其中，学生占的比例是极大的，有时候，真不知这是好事还是坏事。

贵州　宋斌：

刚开始玩电脑时，首先就是玩游戏，第一个Game是《大航海时代II》，老妈极力反对，认为会影响学习，可是那时菜鸟级的我为了打爆机，硬是将整个世界地图背下来，并用一个通宵加一个白天将六位主角全玩翻后，老妈沉默了，她想不到玩这个也能玩出知识，至今仍忘不了那时的感觉，真棒。

南昌　阿康：

家中才数月，世上几千年。小弟在学海中苦熬数月，终于迎来了被校方"精减"得为期不长的寒假。一打开久违的电脑。我便把那些受到社会主义GAME界冲击的元老们纷纷请"下岗"，听候"回收站"发落。正当我风风火火的闯荡GAME市场，一阵信号器的声音，把我诱过去。我轻轻走过去……"哎哟"脚被一夹子扣住，只见一工兵手持一把大钳子，冲我冷笑，身后闪出一个个黑影，诸如COMMANDOS、DRIVER、SPY云云。COMMANDOS一派老大的作风，站出念到："GON？？1982，CTRL+SHIFT+X"。一片风光，警报狂响……"叮……"，闹钟响起，我被惊起，嘴里喊着："警报，警报响了。"。只见得爸爸拿着筷子（大钳！？），叫我起来吃饭，说到："别傻了，什么警报，明明是闹钟，快起来！"原来是南柯一梦。早饭后，我便操起羞涩的皮囊，欣然前往购买"盟军"。

宋斌朋友的经历，可以说是很有代表性，但我相信，你也一定明白，游戏和学习的矛盾是极难调和的，至少学生很难做到。看看阿康，已经快了。

北京　陈坚：

我觉得《魔法门VI》比起《风云》真是好得太多了，不论画质、音效、剧情等方面都不知好多少倍，难道就因为《魔法门VI》是引进的，而《风云》国产的，就要保护国产游戏，我想不论哪个国家做的游戏，只要有好的地方，都值得我国游戏厂商学习和利用，而国产的不好的都应改进，不然老是这潭死水，可就苦了我们玩家，虽然国产的也有精典，我想那就更应取长补短了，在国内受欢迎，在国外也要受欢迎，那才算真正的精典。

首先向陈坚壮士表示敬意，鲲已经因这一话题被迫化妆上下班了，你还有胆量说，真一级棒。

吉林　高牟：

战争与人类的关系可真是说不清。没谁会想让战争真打起来（军火商和希特勒一号的人不在此列）可战争影片的观众也不少，小孩子们又偏爱打雪仗一类的"战争"游戏，这也可见人们还是挺喜欢战争的。既喜欢它又不想真打起来这也真够矛盾的。不过好在有了即时战略游戏（热烈鼓掌）不论你是在屏幕前杀生一千还是屠城一万，过尽了战争瘾，也不会有人找你偿命的，（笑）更不可能造成什么国民文化、经济损失，何乐而不为呢？（众人：等一下，玩几个小时电脑费的电算不算造成经济损失呢？me：这个吗……那个……）

都说"行行出状元"，我说"行行出哲学家"，嘿嘿……

天津　张宁：

楼下面的电脑厅终于被查封，实解我心头大恨，前些日子黑心老板们纷纷杀出血价：2元/时！使得我的那些同仁们每天都省下早点钱去"搏它一搏"，他们这样搜刮学生钱财，我真是看在眼里，疼在心上！如今"黑厅"被端窝，真是可喜可贺，大快人心，放炮！（藏在一边的电脑厅老板们此时蜂拥而上，把我压倒在地"在这儿说老子们的风凉话，砍他！"）我却忍着剧痛，高唱："天热洗澡真凉快，打灭'黑厅'真痛快……"

壮士！壮士！比陈坚还壮士。我要有女儿，一定把她嫁给你。

天津　丛杉：

俗话说得好"萝卜咸菜各有所爱"，游戏同样也存在着这样的道理。有人就喜欢沉迷于RPG虚幻世界中，而有的人则张口命令闭口征服，大有不发动第三次世界大战不罢休的气势。可当你偏要将两者混为一谈，分个高下，这就让许多读者很难做出取舍。人有甜蜜的柔情亦有瞬间的冲动，可是选票却没有并列第一。

石家庄　周子峰：

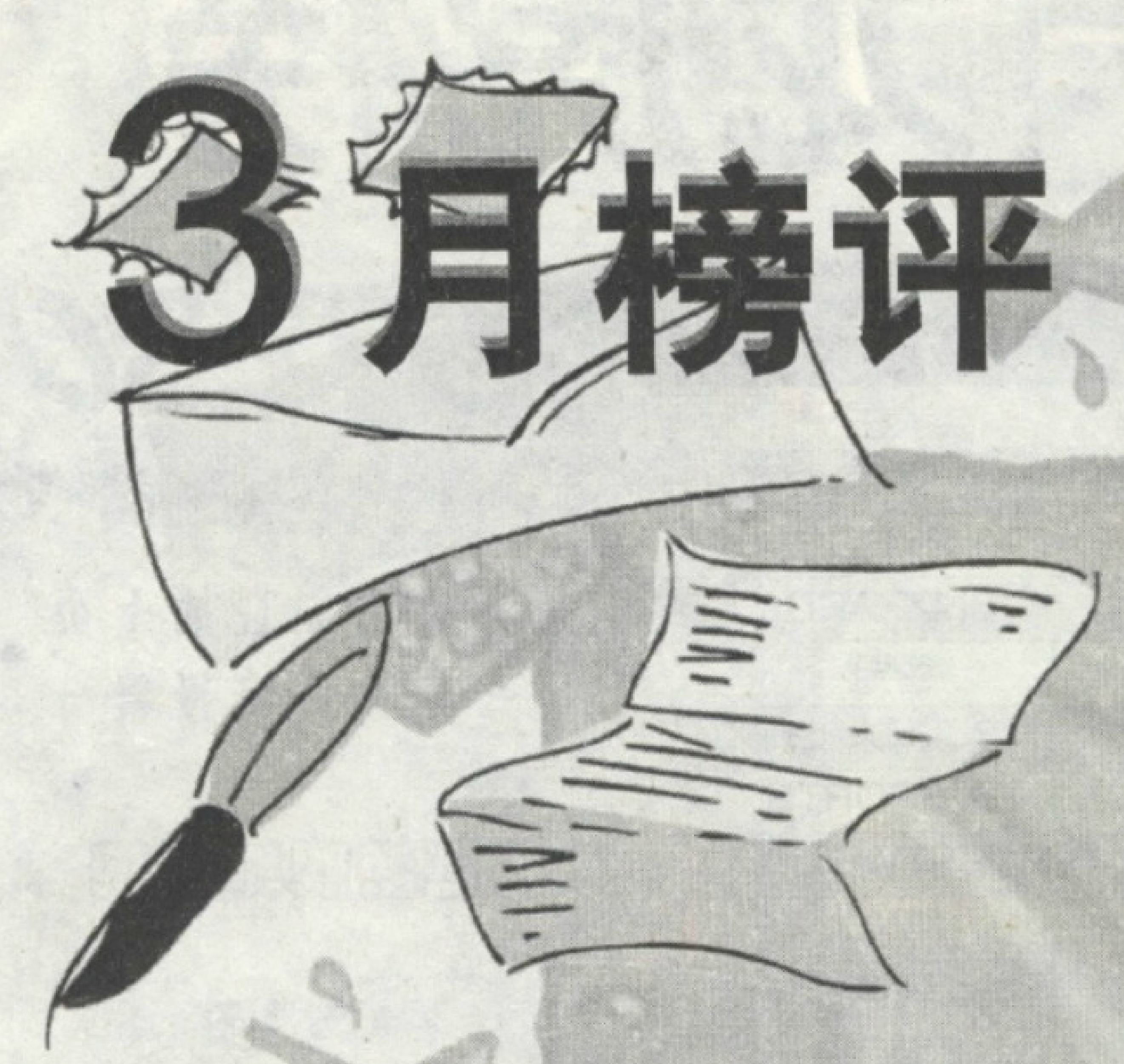
《仙剑奇侠传》已是TOP TEN中最老的古董了，居然又上升了一名，难道怀旧的玩家越来越多了吗？真该办个"OLD TEN"，《仙剑》第一，真之无愧。

上面这些玩家说的都是老话题了，不过老话题倒是挺适合老栏目的，我们的聊天室也是靠新朋友和老朋友一起捧场才有今天。

第一季度幸运读者

北京	甘旭东	沈阳	姚林
烟台	王潇	天津	杨双宇
武汉	张雪燕	西安	谢悦
淮南	王峻	广东	谢汉英
云南	郑昆顺	四川	刁华勇

以上读者将获得由《龙枪编年史》译者朱学恒先生提供的《龙枪编年史》一套



前不久，有读者来信说，晶合实验室的榜评成了个人主义的讲坛，被实验室成员利用来私斗。首先要声明，晶合实验室门规第一条是不得欺师灭祖，第二条就是禁止同门私斗，今天，这种现象就要在我这里灭迹啦！我就是公正、公平、公道的蜃，不过我们都是很低调的，不要到处替我宣传哦！

不客气地说，TOPTEN上游戏更迭的速度之慢，可以和非洲国家的经济增长率相比，这和国际互联网上日新月异的景象形成鲜明对比。导致这一现象的原因可以用两句古诗来解释："问渠哪得清如许，为有源头活水来。"正因为国内的"活水"来得太慢太少，再加上强烈的怀旧心理，使得TOPTEN里老爷老奶满地乱跑，中国人尊老敬老的优良传统可见一斑。

言归正传，本月TOPTEN的老大就是——"邦邦邦邦……"（命运交响曲）——《大富翁IV》！《大富翁IV》以1票优势气死《仙剑奇侠传》，为此系列赢得无上光荣。《仙剑奇侠传》依旧如故，象是在TOPTEN里租了长期包间，脸皮和生命力可称是泰山北斗。

足球之间的斗争堪称一景，自从《世界杯98》出炉以后，《足球98》就失去往日威风，但也从未下过前十名，直到现在《足球99》一把将《世界杯98》抓下，从此FIFA兄弟又要不可一世了。

《上帝也疯狂III》无论是画面、音响和创意都是不俗之作（选它的人一定都是想当上帝）。不过，《上帝也疯狂III》毕竟不属主流，爬不爬得上前十名，也要看玩家兄弟们捧不捧场。

说到《上帝也疯狂》，就想顺便说一说创意的问题。前一段时间，风靡一时的《上帝也疯狂III》、《盟军敢死队》和《玩具兵大战》都是以新鲜的创意为最大卖点。记得曾在《电脑商情报》看过一篇文章，说国内游戏制作缺乏的不是创意，而是资金、技术什么的，在下当时看了便不以为然。目前，国内的资金、技术固然贫瘠，但和创意比起来可算是小康了。看看目前国内的原创，全能在一年前的国外作品中找到相同的类型，而一直提倡的"中国人自己的"成了改编古典名著的代名词。其实，游戏的创意是灵魂，无论给它安上什么样的肢体，都是以灵魂为主宰（当然，肉身太丑也有嫁不出去的危险）。前面说过，TOPTEN缺乏"活水"，其实，国内游戏制作业也缺乏"活水"，尤其是创意方面，同时又偏偏不肯向国外学习（要学也得偷偷地，不然怎么个"原创"啊），真是难办呀难办。

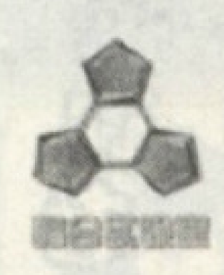
接着说吧，最近我接到不少女玩家的来信表示自己热衷于《美少女梦工厂III》。首先，我擅自代表广大玩家的主力——男玩家，对这些勇敢的女士们表示热烈的欢迎，对你们在化妆和购物的百忙之中抽时间眷顾PC游戏表示由衷的感谢（含泪），从此，PC的天地将更加精彩（我今晚回家会不会出危险呀？）。已经上船的女玩家，你们会逐渐发现PC游戏的魅力，《美少女梦工厂III》只是一个开始。

和这些来信的女玩家一样，每个人一定都有自己最喜欢的游戏，我个人非常爱玩《魔法门之英雄无敌》系列，所以，看着《魔法门之英雄无敌II》掉到25名，心里很不是滋味，曾经盼望它能杀人前十名，可一直没能如愿，现在看来难免落榜了。也许是东西方文化差异造成的，但希望它的三代能够改变这种情况。

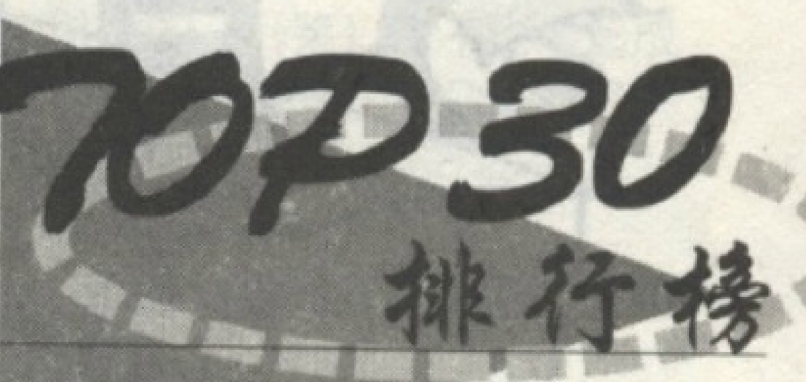
如果细心，就会发现日本PC游戏在榜上占的比例越来越小，确实，现在的日本PC游戏做得确实不怎么样，这和他们在游戏机上的表现大相径庭。最近，不少游戏象《生化危机》系列、《最终幻想》系列等通过移植又转到PC上来了，而且，这些作品的表现绝不亚于欧美的大作，看来，日本不是不中用了，只是重点方向不同而已。

对于游戏，本来就是一人一个看法，我也不好做太多评论，说这个游戏好，那个游戏烂，免得象那个不知死的鲲似的，一年到头被人追砍，弄得一身假肢。所以，这次榜评只是对这个"榜"评一评，同时也希望朋友们在投票时眼界放得再宽一些，好让我那些室友知道外面的缤纷世界，省得没事就打内战。

晶合实验室（蜃）



GAME龙虎榜



本期选票在插十页
欢迎大家投票

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
大富翁IV	980	1	4	5	1	大宇
仙剑奇侠传	979	2	2	42	1	大宇
盟军敢死队	856	3	3	7	2	PYRO
星际争霸	835	4	1	10	1	BLIZZARD
风云	600	5	5	6	4	智冠
暗黑破坏神	444	6	6	22	1	BLIZZARD
足球99	343	7	15	2	7	EA SPORTS
沙丘2000	341	8	7	6	7	WESTWOOD
魔法门VI	316	9	11	6	9	NWC
足球98	300	10	8	14	2	EA SPORTS
古墓丽影III	275	11	16	2	11	EIDOS
极品飞车III	268	12	12	4	12	电子艺界
铁甲风暴	263	13	10	11	4	目标
世界杯98	212	14	9	8	7	EA SPORTS
金庸群侠传	155	15	18	28	3	智冠
命令与征服	143	16	14	36	1	WESTWOOD
大航海时代II	136	17	23	43	2	光荣
阿猫阿狗	127	18	25	11	11	大宇
上帝也疯狂III	123	19	NEW	1	19	牛蛙
三国群英传	121	20	17	10	14	奥汀科技
美少女梦工厂III	116	21	19	3	19	NINE LIVES
最终幻想VII	108	22	20	4	20	史克威尔
银翼杀手	100	23	22	6	18	WESTWOOD
幻世录	95	24	24	2	24	奥汀科技
魔法门之英雄无敌II	92	25	21	14	13	NWC
三国志VI	84	26	26	6	19	光荣
古墓丽影II	75	27	13	10	7	EIDOS
绝地风暴II	71	28	28	5	21	MELBOURME HOUSE
98足球经理	70	29	—	4	21	EA SPORTS
主题医院	69	30	27	16	14	牛蛙

首选游戏排行榜

1. 仙剑奇侠传 [487票]
2. 星际争霸 [348票]
3. 盟军敢死队 [263票]
4. 大富翁IV [128票]
5. 暗黑破坏神 [102票]
6. 魔法门VI [96票]
7. 足球99 [75票]
8. 风云 [55票]
9. 古墓丽影III [47票]
10. 沙丘2000 [35票]

三月幸运读者

上海	高玉峰	广西	黄婷	北京	李磊
四川	余杰	河南	周岩	浙江	程能飞
重庆	万佳	吉林	周兴旭		
南京	赵松泉	广东	罗永辉		

以上读者将获得由微星科技股份有限公司提供的CD包一个




大众软件服务快车

晶合软件广场……………………………插3、4

大众（晶合）软件销售连锁组织………插7、8

本期广告索引

雷射集团北京分公司……………………………封底

大恒电子出版社…………………………………前彩2

北京金山公司……………………………………前彩3

北京东方讯怡电脑有限公司……………………前彩4

上海育碧电脑软件有限公司……………………内彩1

北京晶合顺达计算机有限公司…………………内彩2、3

北京新天地互动多媒体技术分公司……………内彩4

北京班尼菲特有限公司…………………………插1、12

北京时代先锋软件有限责任公司………………插2

北京金山软件有限公司…………………………插5

北京新天地互动多媒体技术分公司……………插6

北京金洪恩电脑有限公司………………………插9

北京冠群金辰软件有限公司……………………插9

英业达集团（天津电子技术有限公司）…………插10

智慧桥科技发展中心……………………………插10

天津福克斯INTERNET培训中心………………插11

北京实达铭泰计算机技术开发有限公司………插11

北京万捷电子科技图书有限公司………………插12

广告咨询卡

我在贵刊____年第___期的__彩色　__黑白　__刊花设计广告中看到______________________公司（厂家）________产品（技术信息），希望：

□购买　　□索取资料

□询问价格　　□参加培训

读者姓名　　年龄

职务　　电话

工作单位

通信地址

邮编

晶合软件广场

大众软件邮购中心

大众软件 特别推荐

新款软件	邮购价	网员价
魔法门英雄无敌Ⅲ	148	133
世界足球经理	148	133
疯狂大脚车Ⅱ	149	127
半条命	148	133
车王争霸 5	149	127
世界大战	148	126
奇异世界之阿比逃亡	148	126
词语奥秘Ⅱ	118	100
东方不败	88	75
精品软件	**邮购价**	**网员价**
大富翁 4	128	102
生死之间Ⅱ	98	78
装甲指挥官	148	118
古墓丽影Ⅲ	148	118
装甲雄师Ⅱ	148	118
未来战警	149	119
模拟城市3000	149	119
剑魂	148	118
黑暗复仇	138	110
三国志Ⅳ	168	134
风色幻想	69	55

精品软件	邮购价	网员价
心跳回忆	38	33
母巢之战	148	118
古文明霸王传	98	78
骑士与商人	149	119
上帝也疯狂	159	127
霹雳小组Ⅱ	118	94
FIFA 99	149	119
NBA 99	149	119
三国群英传Ⅱ	69	55
游戏修改大师	98	80
教育软件	**邮购价**	**网员价**
树人家教98版小学 1	88	70
树人家教98版小学 2	88	70
树人家教98版初一篇	78	63
树人家教98版初二篇	78	63
树人98版初三及中考	88	70
树人家教98版高一篇	88	70
树人家教98版高二篇	88	70
树人98版高考文科	78	63
树人98版高考理科	78	63
英语碟中碟	188	150
金洪恩科教礼包	398	318
电脑学校2000	129	103
手把手教初中套装	220	176
CSC初中版	1600	1350
CSC高中版	1800	1530
开天辟地Ⅱ	125	100

工具软件	邮购价	网员价
瑞星9.0	230	184
行天98（新版）	118	106
KV300+	260	156
企鹅杀毒套装	298	253
企鹅套装Ⅲ	390	312
外商投资企业名录	320	256
超级解霸5.5	98	78
个人电脑典藏续集	48	38
经济法律文书范本	490	400
家庭律师豪华版	128	102
家庭律师标准版	78	63
系统软件	**邮购价**	**网员价**
Windows 98中文版	1998	1598
WPS 1-2-3	980	784
中文之星2.97	1380	1104
IQ网络搜寻家98	320	256
办公商务2000	365	292
电脑急救专家	125	100
我的办公室	288	230
太和威克专业排版	2280	2000
管家婆 For win	2800	2520
翻译软件	**邮购价**	**网员价**
东方快车2000黄金版	260	208
东方快车2000增强版	150	128
东方快车2000标准版	48	38
金山词霸Ⅲ标准版	48	38
通译句王大众软件版	60	30

以上产品在晶合(大众)软件销售连锁组织各专卖店均有销售，大众软件邮购中心可办理邮购业务。

可在大众软件邮购中心邮购的刊物

品 名	零售价	邮费	特快专递	品 名	零售价	邮费	特快专递
95年月刊(9,10,11)	3.00	2.00	30.00	大众软件97合订本下	25.00	4.00	35.00
96年月刊(4,6,7,11,12)	3.00	2.00	30.00	大众软件98合订本上	28.00	4.00	35.00
97年月刊(4-6,8-12)	6.00	2.00	30.00	大众软件98合订本下	28.00	4.00	35.00
98年月刊(4,5,7,11,12)	6.50	2.00	30.00	大众软件CD(总第1-4,6期)	15.00	5.00	25.00
99年2月上、下	5.00	2.00	30.00	大众软件CD98年4月,7-10月	19.00	5.00	25.00
99年3月上、下	5.00	2.00	30.00	大众软件CD99年2，3月	19.00	5.00	25.00
大众软件96年增刊	22.00	3.00	35.00	大众软件98合订本下CD	38.00	6.00	25.00
大众软件97年增刊	18.00	3.00	35.00	电脑美术作品制作与欣赏	18.00	3.00	35.00
大众软件97合订本上	25.00	4.00	35.00	1998 TOP 100电脑游戏精选	17.50	3.00	35.00

请读者朋友们注意：

《千典游戏龙Ⅱ》、《龙枪编年史》目前暂无货，请读者朋友不要再汇款，并请关注“大众软件特别推荐”产品内容，有货时我们会再刊登出来！

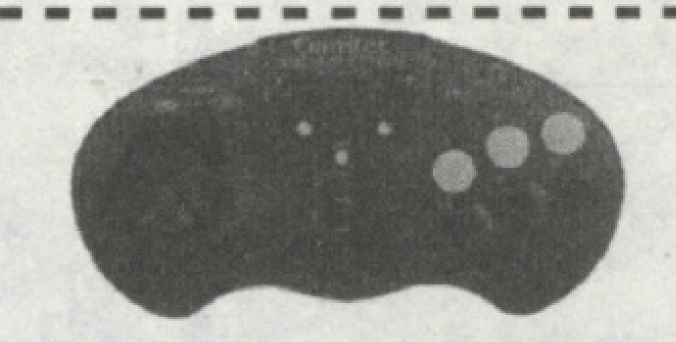
在大众软件邮购中心邮购产品(需加5.00元邮费,特快专递30.00元),收到汇款24小时内发货。

注：需要详细产品目录的读者可来电来函索取《晶合软件广场》(邮费1.00元)。

大众软件邮购中心 邮购地址:北京和平门邮局3056信箱 邮编:100051 收件人:大众软件邮购中心 电话:(010) 67024050

晶合软件广场

大众软件邮购中心



MB-621 电脑游戏手柄
- ★掌上型八方位控制，小巧，灵活
- ★真六火力键
- ★快速、自动、连发可变速功能
- ★适用于各种街霸打斗、冒险游戏
- ★零售价：90元

8.8折优惠



MB-628电脑游戏手柄、摇杆二合一
- ★掌上型手柄、摇杆二合一PC JOYSTICK
- ★具有快速、自动、连发、加油门等功能
- ★加油门键设计，可轻松自如的控制油门的大小
- ★别致的微型摇杆设计，适用于各种飞行游戏
- ★零售价：240元

8.8折优惠



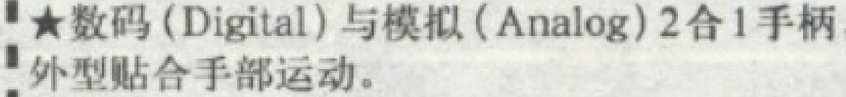
MB-623电脑游戏手柄
- ★掌上型八方位PC GAME PAD
- ★八个可调整的按钮
- ★独特的TURBO键设计，可分别控制每个键的速度。
- ★流线型人体工学设计，使玩者轻松掌握。
- ★零售价：120元

8.8折优惠



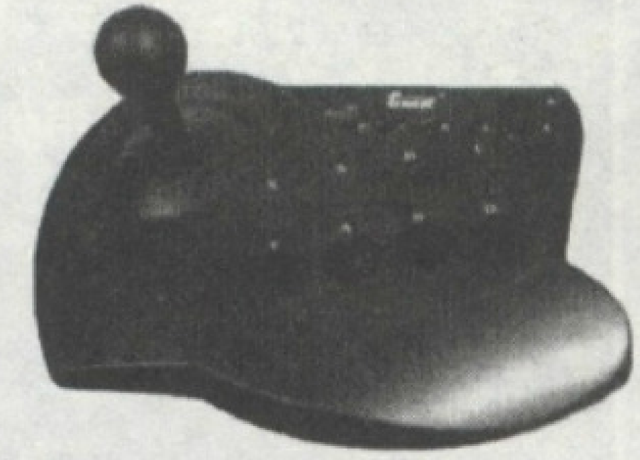
CMK-320
- ★握把贴合人的手掌，手指及手腕运动，可适用于角色扮演、策略、动作等游戏。
- ★不需任何介面，方便安装，简易使用。
- ★可切换开关，设定按扭连发功能。
- ★含10个按钮
- ★Turbo A可设定自动发射功能
- ★零售价：120元

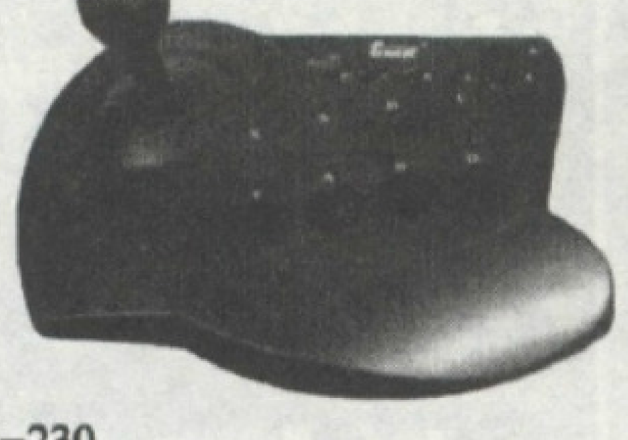
8.8折优惠



CMK-120
- ★数码（Digital）与模拟（Analog）2合1手柄，外型贴合手部运动。
- ★8方位控制键，适用于角色扮演、策略、动作等游戏，小型摇杆适用于各种飞行用游戏。
- ★有6个按钮，其中X、Y按钮与Rudder（指针），Throttle（油门）功能相同。
- ★零售价：160元

8.8折优惠





CMK-230
- ★八方位控制杆，采用高级Micro Switch开关，触感极佳，通用于任何打斗动作游戏。
- ★含6个控制钮，其中另外多A、B钮各一个，玩家可以根据手型选择按钮。
- ★其中X、Y按钮与Rudder（指针），Throttle（油门）功能相同。
- ★零售价：160元

8.8折优惠



CMK-734
- ★采用高级Micro Switch按钮，触感极佳。
- ★具有4个按钮，可依个人需要设定目标射击功能。
- ★底座有一个连发射击切换开关。
- ★四个强力吸盘底座，高稳定性，动作极佳。
- ★零售价：120元

8.8折优惠



MB-821电脑模拟飞行摇杆
- ★采用人体工学设计
- ★自动回中校准模式
- ★四个吸盘可将底座固定于桌面上
- ★适用于各种街霸飞行、行驶、战斗、冒险游戏
- ★全方位视野切换功能
- ★四火力键
- ★零售价：120元

8.8折优惠



CMK-168
- ★采用高级Tact Switch按钮，触感极佳。
- ★具有“全方位视野切换按钮”，可模拟飞行员视野，真实虚拟情境。
- ★具有4个按钮，可依个人需要设定目标射击功能。
- ★4个强力吸盘底座，动作极佳
- ★零售价：160元

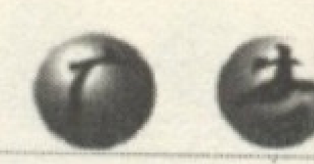
8.8折优惠



MS-300电脑游戏方向盘
- ★三合一功能，可变形仿真模拟驾驶汽车、摩托车、飞机
- ★可控制油门、档位器
- ★标准游戏接口，适用于各种PC机
- ★零售价：480元

8.8折优惠

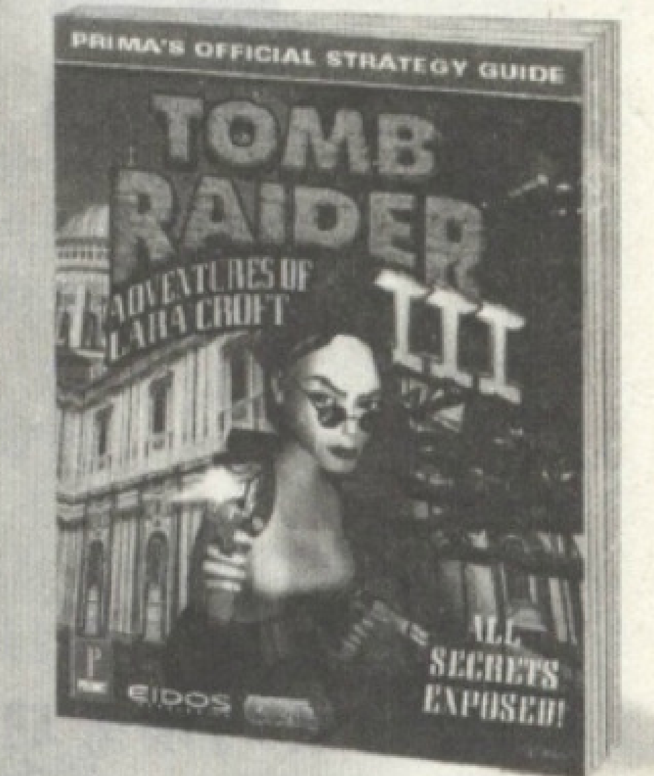
喜爱动作、飞行、射击类游戏的玩家是否希望得到一个能充分展现你水平的手柄、摇杆呢？现在大众软件邮购中心备有大量电脑周边设备，本期推出十款硬件8.8折优惠卡。您只要将所需的硬件优惠卡随汇款单寄回大众软件邮购中心即可享受8.8折优惠（大众软件邮购中心网员凭此卡可享受8折优惠。千万莫错良机！（注 手柄、摇杆邮费10元，三合一方向盘邮费30元）


广告

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

新天地多媒体上市熱讯

《古墓丽影III》官方攻略指南



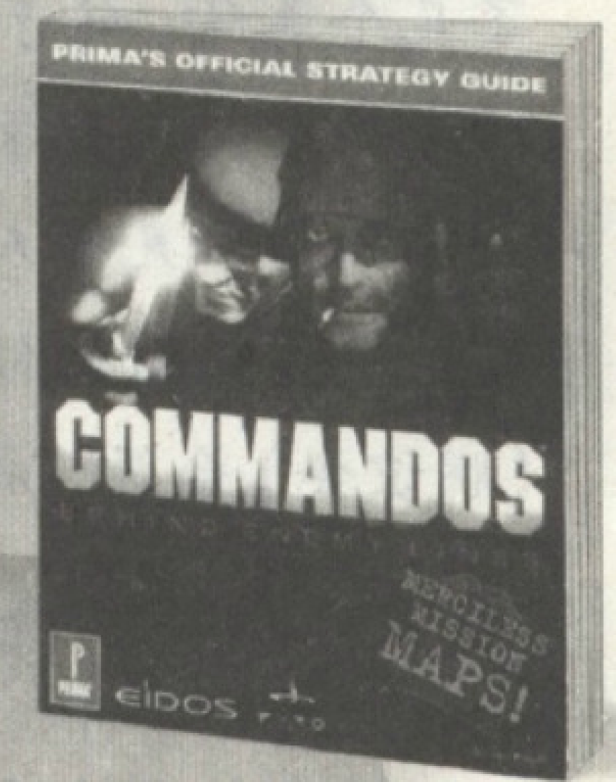
如果那远古的神像和神秘的起源物质也不能吸引你，这就是她，劳拉那无穷无尽的魅力。而这本《古墓丽影III》官方攻略指南同样也会成为所有“劳拉迷”、“古墓迷”的挚爱。无数来自制作组的第一手资料和精美图片、CG，加以高质量的全彩色印刷，所有这一切都将使它成为你最值得收藏的一本攻略指南！

★ 以大量文字详尽的解析每个关卡的流程
★ 向你传授面对任何一个敌人、障碍和陷阱时最有价值的策略
★ 揭示游戏中所有的隐秘地点
★ 剖析每一个使你困惑的迷题
★ 采用国际标准全彩色铜板纸印刷，全书厚达100余页，彩色插图1100多张，无可比拟的超值价格！



大热上市!

《盟军敢死队》权威官方攻略指南



全面剖析游戏中一切，每个隐秘的细节都不会被放过。Prima Publishing正式授权，新天地互动多媒体聘请专家进行精心翻译，以31.2万字和180余张地图片指引你一步一步走向胜利，全书厚达200页，极具收藏价值！

★ 想知道什么才是"不流血的战争"吗？我们将告诉你作为一名完美的战士所应具有的一切！
★ 全面剖析所有任务流程
★ 详尽至极！指导你该去如何干掉每一个敌人
★ 操纵6名敢死队员的权威战术经验

大热上市!

《沙丘2000》权威官方攻略指南



由Westwood的《沙丘2000》游戏制作小组提供资料，Prima Publishing 正式授权，全面剖析三大家族所有任务流程，向你传授最致命的单人和多人游戏战术。并以大量文字和直观的图片向你讲解了资深的建筑技巧和用兵之道。全书厚达200页，31.2万字，各类插图120余张，采用国际标准高级胶版纸印刷，极具收藏价值！



《盟军敢死队》英文版用户升级办法：

1. 本次升级仅限向新天地互动多媒体汇款邮购
2. 请将您的《盟军敢死队》英文版用户回函卡及50元人民币分别寄到新天地互动多媒体市场部，并在汇款附栏处注明“盟军中文版升级”字样
3. 对于已经寄回了《盟军敢死队》英文版用户回函卡的老用户，请在汇款单附栏注明您在回函卡上所填姓名及资料，以便于迅速查找
4. 所有《盟军敢死队——中文版》的合法升级用户都将以50元的优惠价格获得《盟军敢死队——中文版》光盘一张和全彩印《盟军敢死队图形攻略集》一本

英文版用户 优惠升级



地址：北京海淀区哨子营1号(北京市1998号信箱)　邮编：100091
联络：新天地市场部　电话：(010) 62862035　传真：(010) 62862036



软件服务在晶合

——晶合软件销售连锁组织

(大众软件服务部)

致大众软件读者:

亲爱的读者朋友们，你们好，在你们的关怀和培育下，大众软件读者服务部经历了几个春秋，终于成长为今天的晶合软件连锁组织，她从最初的邮购期刊杂志和回答读者来电、来函做起，发展到今天在北京拥有近十家专卖店，在全国几十座城市内拥有专卖店，几百人的销售服务队伍，业务扩展至提供各种软件、零配件和咨询服务。她已成为大众软件热心读者文化生活的一部分。全国各城市上万名的大众软件俱乐部(联谊会)会员，成为了连锁组织和售后服务的中坚后盾，99年我们将以更好的服务欢迎朋友们的光临。为了更好地服务于广大读者，拓展服务范围，请读者认准新的标识和名称:

晶合软件专卖店(大众软件服务部)

她永远是读者们的朋友，他们追求的目标是:

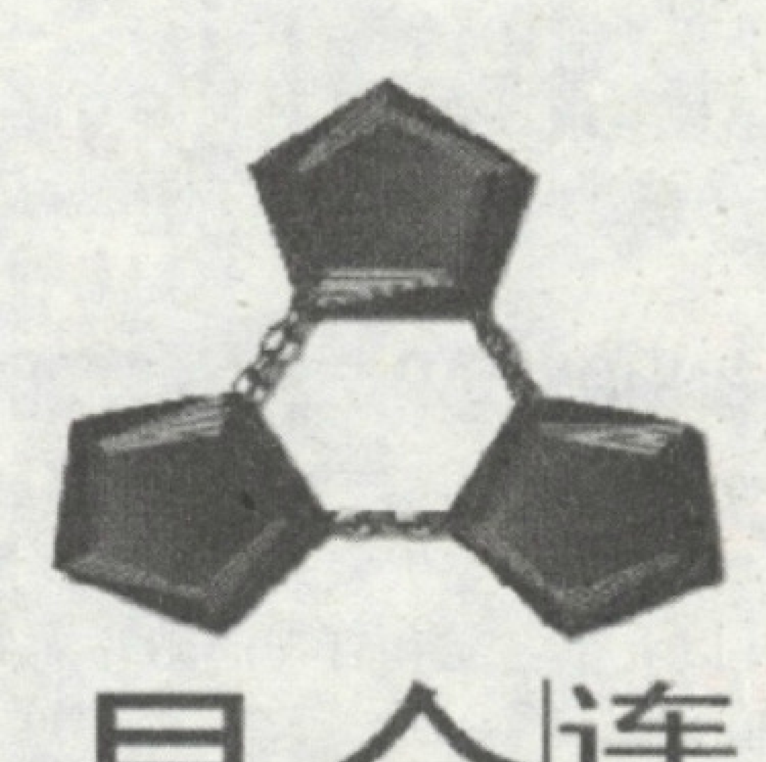
请大家告诉大家:

当您需要正版软件时——去晶合

当您需要软件方面的服务时——去晶合

当您需要了解计算机软硬件信息时——去晶合

买软件，来找我，软件服务在晶合!



北京晶合 南宁晶合 无锡晶合 锦州晶合 兰州晶合
苏州晶合 郑州晶合 广州晶合 湛江晶合 哈尔滨晶合
新疆晶合 大连晶合 常州晶合 开封晶合 齐齐哈尔晶合
南京晶合 惠州晶合 长沙晶合 大同晶合 海口晶合
武汉晶合 杭州晶合 荆州晶合 廊坊晶合 萍乡晶合
上海晶合 太原晶合 贵阳晶合 宁波晶合 柳州晶合
长春晶合 深圳晶合 天津晶合 西安晶合 保定晶合
昆明晶合 厦门晶合 临沂晶合 淄博晶合 遵义晶合

晶合软件连锁组织
大众软件服务部
全体人员敬上

(注: 以上分部联系方法详见上期。)

★欢迎没有设立晶合(大众)软件销售连锁专卖店的城市加盟我们的组织!★

晶合(大众)软件销售连锁组织 联系电话:(010)62522939、65232585转63或64 E-mail:jhls1@popsoft.com.cn

晶合(大众)软件销售连锁组织



新建分部

★ 北京晶合（大众）垂杨柳分店
地址：广渠门外大街28号楼东1号
电话：67786334　联系人：赵德隆

★ 海口晶合（大众）软件分部
海口宏胜科技有限公司
地址：海口海秀大道10号DC电脑城18号
电话：6717056　联系人：张少菊

★ 萍乡晶合（大众）软件分部
萍乡未来电脑
地址：萍乡市迎宾路1号市财政局侧
电话：6811951　联系人：刘刚

★ 柳州晶合（大众）软件分部
地址：柳州三中路45号好机汇电脑超市2011号
电话：2835821　联系人：郑震

★ 保定晶合（大众）软件分部
丽景计算机发展中心
地址：五四西路153号新市区人民政府对面
电话：3035112　联系人：赵宁

★ 遵义晶合（大众）软件分部
天地软件经营部
地址：遵义香港路罗庄电脑城F2-04座
电话：8633815　联系人：陈亚君

晶合（大众）软件销售连锁组织

推荐产品

《心跳回忆》：是以高校生活为背景的超人气恋爱养成游戏，在全日本销售超过1500000套！此次《心跳回忆》为真正的简体中文完全正式版（双CD），并包括一本80页的全彩手册。市场零售价：38元

《大富翁4》：一款能让您全家同乐的休闲益智游戏！市场零售价：128元

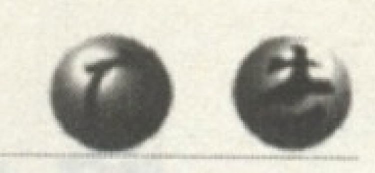
《生死之间II》：问鼎98’国产原创游戏头把交椅的精品之作，大众软件服务部向广大玩友推荐关注98国产游戏的这一喜人进步，国内权威媒体均有较高评价。市场零售价：98元

《盟军敢死队》（中文版）：《盟军敢死队》是一部深受玩家喜爱的策略型游戏，但它的英文让人望而怯步。现在中国的玩家有福了，其简体中文版将于近期与全国玩家见面。并且在包装中赠送精美彩色图形攻略集和《盟军敢死队作战白皮书》，市场零售价：148元。

以上产品在晶合（大众）软件销售连锁组织各专卖店均有销售，大众软件邮购中心可办理邮购业务。

《心跳回忆——资料集》意向调查表

您是否玩过《心跳回忆》这款软件？					
□是　□否					
有关《心跳回忆》的详细资料集（见《大众软件》99年1月下）您是否感兴趣？					
□非常感兴趣　□感兴趣　□无所谓　□无聊					
如果市场上有《心跳回忆》的详细资料集您是否会考虑购买？					
□肯定会购买　□也许会　□不会购买					
这类软件价格在多少元（每张）之间您可以接受？					
□40-50元　□50-70元　□80-100元　□100元以上　□其它					
姓名		性别		年龄		联系电话	
通讯地址				邮编	
今后我们将根据广大读者的意愿向您提供相应的优秀正版软件！					



洪恩软件 Human

真心服务千万家

即将上市



—— 开创中国INTERNET对战之先河 国内率先全面支持PIII的全三维即时战略游戏

游戏配置相对比较高一些，主机P233以上，内存32兆以上，4兆显存以及最重要的——3D加速卡，配置是高些，但为了理想的效果还是值得的，那才是真正的"酷"！

"开炮！"随着一声令下，巨响的炮声震耳欲聋，大地也随之震动。你忽然发现你就象一名士兵一样站在布满硝烟的战场上，巨大的战车带着轰鸣的引擎声一辆辆掠过你身边，但见远方烟尘滚滚，火光冲天，头顶上分队飞行的空军如乌云般压向垂死的敌军……

这款名为"自由与荣耀"的全3D即时战略游戏系国内著名教育软件企业"金洪恩"进军中国PC游戏市场的第一军团，她彻底打破了以往2D平面战略游戏的不真实感，她使你象真人的视线一样观察四周战场的情况，环绕音效使你切身感受到随时爆发的危机。

游戏战场提供了所有种类的天气变化，战场上经常是烟尘弥漫，雾气昭昭，敌人随时会冲过来，你没有休息的时候，压抑与紧迫随时萦绕你心头，唯有智勇双全的你才能赢得战争的最后胜利，去吧！率领你的铁甲军团踢平敌人基地，让敌人在你的坦克履带下粉碎！为了自由－与－荣耀！

问鼎中国游戏顶峰

北京金洪恩电脑有限公司开发制作 365热线(技术支持):(010)62634069/70 365热线(销售服务):(010)62636339/82619076 邮购地址:北京市清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司 邮编: 100084 深圳洪恩:(0755)3780824/575 广州洪恩:(020)87508954 主页地址:www.goldhuman.com E_mail:human@goldhuman.com

KILL® 98系列反病毒软件

世界一流的技术和全球范围的病毒监测网使KILL98系列能及时查杀国内、国际最新病毒、黑客工具

世界领先反毒技术 微软全球采用

事实胜于雄辩

事实一： 全新的反病毒技术 ActiveK 与操作系统底层紧密结合，使KILL与操作系统浑然一体，大大提高了反病毒的效率和清除病毒的安全性、可靠性。

事实二： 实时反病毒技术，即病毒防火墙技术，一次安装，即时刻监视您的系统中软盘、光盘和因特网上病毒的传染，从此，您不必再时常运行反病毒软件对您的系统进行病毒查杀。

事实三： 压缩文件反病毒——压缩文件已经成为 Windows 和因特网上常用的文件格式，普通反病毒软件无法查杀压缩文件内部的病毒，KILL98无须解压，在用户正常工作的同时即可自动查杀。

事实四： 世界性反病毒监测网——40多个国家170多个城市的KILL98病毒监测网点以及KILL98全面的国内病毒监测网点，使KILL98能全面查杀国内、国际最新出现的各种病毒和黑客工具，共约2万种。

事实五： 权威机构的质量认证——荣获公安部、国际计算机安全协会、Microsoft、Novell、Compaq 等权威机构的质量认证，确保KILL98处理病毒的种类及清除病毒的安全性。

事实六： 世界领先反病毒技术——微软公司全球采用。

事实七： 电子媒体、软件产品无病毒认证——国内多家媒体、软件厂商采用 KILL98 进行光盘出版物、软件产品无病毒认证。

事实八： 主动服务系统——用户通过 Internet 网络登记注册后，KILL98每月推出的最新升级文件，可以直接通过电子邮件发送至用户电子邮箱，省时省力。

事实九： 适用于各种平台，包括DOS、Windows 3.1、Windows 95/98和NT、NetWare、Exchange、Notes 等全系列单机和网络反病毒专业平台，对系统进行全面病毒防护。

普通用户很难从技术上判定一种反病毒软件的真实技术水平，为证实KILL98的反毒能力以及运行的安全性、可靠性，请您参考以下权威评测机构的质量认证与推荐标志：


公安部认证


国际计算机安全协会认证


Network Computing 最佳防病毒软件"编辑推荐奖"


微软"Designed for BackOffice"认证


PC LAN最佳病毒解决方案优胜者


Windows NT"编辑推荐奖"


PC Week 实验室"分析专家推荐奖"


Netware 产品支持认证


Microsoft Windows 产品支持认证


美国计算机安全协会认证


PC User 实验室推荐产品

可与 CA-Unicenter 完美集成认证

- KILL98 单机版 380元
- NT 和 Novell 网络版 9950元
- Notes 和 Exchange 版 6950元

迁址启事

北京冠群金辰软件有限公司
于一九九九年三月八日迁往下列地址：
中国北京市朝阳区光华路1号北京嘉里中心11层
邮编：100020 传真：(010)65612410
电话：(010)65612408 65612409 65611136
网址：http://www.kill.com.cn E-mail: kill@kill.com.cn

上海办事处
地址：上海市南京路1038号梅龙镇广场1601室
电话：(021)62185578转501

单机版全国销售总代理
北京连邦软件产业发展公司(010)62639060-605
北京燕鹏磁讯公司(010)62647625 62639642
深圳市计算机信息安全技术中心服务部(0755)5563137
上海万申科技实业有限公司(021)64396241

网络版全国销售总代理
中国金辰安全技术实业公司(010)65203743 65204608

KILL 邮购中心
地址：北京东长安街14号3588信箱 邮编：100741
电话：(010)65203743 联系人：黄景常

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	游戏龄	2.
		3.
榜评：□有 □无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

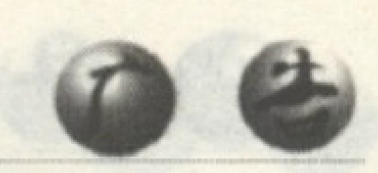
★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

TOP TEN 选票

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收　邮编：100051



国家INTERNET证书培训考试

中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心主办

中央人民广播电台开辟《国家级INTERNET证书培训考试指南》栏目

播出频率：中波630千赫、720千赫、855千赫 播出时间：每周日8:00-9:00

信息时代即将到来，你准备好了吗？

由国家劳动和社会保障部职业技能鉴定中心举办的《国家级INTERNET证书培训考试》是目前我国INTERNET方面唯一国家级权威考试。《国家级INTERNET考试合格证书》全国通用，是目前我国INTERNET方面唯一国家级证书。该证书作为上岗、就业、评聘的有效职业技能资格证明，并与职务、工资等级紧密相关。

※**国家考试出题专家**主持教学，电话、信函、E-mail答疑，**有问必答!**

※全方位立体教学，99年上星电视全面开通，网上教学；

※**提供国家考试试题题库**（8大类140组1000题），**减轻考试的压力和负担!**

※结业采用开卷测试，合格者颁发《天津大学结业证书》和美国兰德施盖普**《INTERNET操作员证书》**，持此证书者将有资格报名参加《国家级INTERNET证书考试》。

※**弹性学习法：**自由掌握学习时间，可提前或延后结业。

※逐级学习、跳级学习随您学习，未通过结业考试者，**免费**重考，直到通过。

※欢迎全社会积极上进，不甘心平庸的有志之士参加学习!

诚征全国面授考试站

目前已在全国设立面授考试站200多家，为方便考生就近报考国家级考试，现继续诚征面授考试站。全国各级各类教育机构和条件具备的培训单位，均可向全国INTERNET考试服务中心申办面授考试站。

适合大众的学费→国际通用的证书→成功的桥梁

《全国函授班》招生（总第25期）

网络操作员班（班级编号N01）

☆**特点**：本班采用《全真模拟上网系统》教学，该系统逼真模拟上网后场景，点点鼠标，图文声像动态提示，一学就会。学员只要有一台电脑，无需调制解调器，无需电话，无需入网，无需支付网费和话费就可获得和真人网相同的学习效果。

☆**教材内容**：①书面教材：四册；②配套软件（磁盘）：3套6张。

☆**收费标准**：个人学员：280元/人；单位学员：340元/人。

高级网络操作员班（班级编号N02）

☆**特点**：展现自我个性，重绘绚丽人生，轻轻松松制作主页、轰轰烈烈开创事业。全中文在线模拟，直观清晰的图示，紧扣国家考试大纲，方便快捷的学习捷径。

☆**教材内容**：①书面教材：四册；②配套软件（磁盘）：2套8张。

☆**收费标准**：个人学员：300元/人；单位学员：360元/人

✓团体5人以上优惠　　报名电话：022-27414165

✓报名时间：即日起至99年5月15日止，本期学习时间：三个月

✓汇款地址【注明班级编号】：天津市和平区212信箱　哈蒂收
邮编：300020

【国家考试方法】：全部为2小时上机操作，学员参加函授取得结业证书后，可在全国28个省、市、自治区，共200多家国家INTERNET考试站报名考试，具体事宜请见《复习报名指南》手册。

中央台　汇款地址：北京541信箱《电脑百花园》节目组　赵书芝收
电话：（010）66172862 邮编：100031

全国INTERNET培训考试服务中心

办公地址：天津市南开区鞍山西道凤荷园18号宝琪大厦一楼甲1号　报名电话：（022）27414165、27486298　邮编：300193
合作咨询电话：（022）27373616　联系人：冯玉文　传真：（022）27373616
E-mail：zgy@public.tpt.tj.cn　网址：http://www.21fox.com

东方快车 ——系列软件



全能游戏工具

玩家娱乐必备

3.18上市啦！全国各软件专卖店均有销售

CD+说明书 仅售80元

游戏修改原来如此简单！

直接修改、定义所有不满意的内容
不用了解什么参数追踪、什么地址判断。直接改，真的就这么简单
锁存修改结果，真正的不死大法！

这个游戏也有简体中文版吗？

自带汉化包，真的将不少经典英文游戏界面变成彻底的简体中文版。汉化包将源源不断提供，中文游戏总有的玩。再也不愁看不懂英文界面了！

联机攻略知多少

数百种游戏攻略
随时呼出告诉你过去
未来再不怕迷失方向
遇到又难打又无聊的关头，感觉蹦蹦跳跳闯关的乐趣！

联机辞典

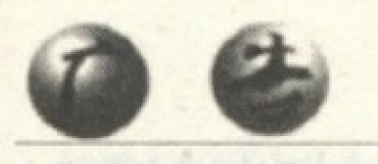
随时排除英文障碍，轻松娱乐

实时抓图

随时捕捉精彩瞬间



通讯地址：北京海淀区中关村南三街8号 铭泰科技　邮编：100080
办公地址：北京海淀区中关村路17号中国科学院DSP大楼四层
TEL：010-62559564，62529569　网址：www.sunv.com





盟军敢死队资料篇

COMMANDOS

The Green Beret



Pistol: **Click** on pistol in knapsack or press G to get pistol pointer. Then **click** on target to shoot.

Knife: **Click** on knife in knapsack or press X to get knife pointer. Then **click** on target to stab.



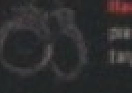
Climb: If movement pointer changes to climbing axe, then **click** and you'll climb up / climb down. **Right-click** to freeze.



Decoy: **Click** on decoy in knapsack or press D and Decoy will be released. Then **click** on remote control or press I to turn it on / off. Once used, take it back as any other object.

Take barrels: Only The green beret can take & move barrels (with the hand or pressing H). **Right click** to drop them. Barrels explode when shot.

Move & hide bodies: The green beret can take & move bodies (as with barrels). To hide a body under a barrel, take barrel, then move pointer over body until pointer changes shape, then **click** on body and the barrel will be placed over the body, concealing it. The **spy** can move bodies as well.



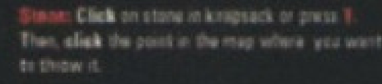
Shovel: When standing up on snow or sand, **click** on shovel or press F and the Green Beret will bury himself. **Right-click** to emerge.



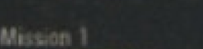
Handcuffs: **Click** on handcuffs in knapsack or press W to get handcuffs pointer. Then **click** on target to capture.

Cigarette Pack: **Click** on cigarette pack in knapsack or press E. Then, **click** the point in the map where you want to throw it. Each man can only carry one cigarette pack.

Stone: **Click** on stone in knapsack or press T. Then, **click** the point in the map where you want to throw it.



Press **Esc** for Help Menu



Mission 1 Jul 15, 1944



Guess Who's Coming Tonight

In the summer of 1944, motivated by unhappiness and desperation, a group of high ranking German officers set in motion an operation designed to eliminate the Führer, overthrow the III Reich and establish a new government. The chosen date was July 20 and the place, the Headquarters at Rastenburg, the Wolfsschanze, the Wolf's Lair.
But there has been a problem. The SS Coronel Wilhelm Von Below, the head of security for the complex, suspects the existence of a conspiracy and is about to unmask its leaders.

Your mission will be to enter the fortress and kidnap Coronel Von Below before he can cause any problems to the plan. If you are successful, Hitler may possibly be eliminated and the war may be over in a few days.

Press Esc to skip.

WELCOME TO THE PLAYABLE DEMO OF

COMMANDOS BEYOND THE CALL OF DUTY

IN THIS DEMO YOU WILL BE ABLE TO PLAY ONE MISSION OF THE MISSION PACK FOR COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

ENJOY!

PRESS ANY KEY TO CONTINUE

战神的较量

——不仅仅是百万士兵的鲜血

决战朝鲜

1950--1951

面对麦克阿瑟、李奇微、克拉克等二战之神

——你将和彭大将军并肩作战

你必须充分运用你的智慧和战术

……

你可以

运用地形，集中优势兵力，迂回包抄等战术

体会上百种中、苏、美制等多国武器的杀伤力

巧用疑兵，巧用牵制，巧用破坏等策略







KINGSOFT GAMES 西山居游戏创作室

垂询电话：62524868－75转222、221、220

4月17日火爆上市，首发地点：海淀影剧院

K N G S O F T



玩具兵的世界同样残酷无情
玩具兵大战 II
是生存还是毁灭，
展现你指挥官的天才吧！！！
ARMY MEN II
ARMY MEN II
ARMY MEN II
ARMY MEN II
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
海育碧电脑软件有限公司
地址：中国上海市张杨路500号17楼
邮编：200122
电话：(021)58788969-223,232
传真：(021)58367021
北京分公司
地址：中国海淀区知春里28号开源商务楼3楼
邮编：100086
电话：(010)62644344
传真：(010)62641444
网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

盟军敢死队

现已上市！

实时战术游戏的开山之作，
新天地倾力汉化推出！

中文版

PYRO

EIDOS

Virgin INTERACTIVE

SunTendy INTERACTIVE
新天地互动多媒体

本月隆重上市！

¥50

魔法师传奇

既要玩得好
又要玩得起

中文版

《幽浮》开发小组最新力作，感受魔法组合的
无穷魅力，体验最杰出、最纯粹的实时策略！

Virgin INTERACTIVE

地址：北京海淀区哨子营1号(北京市1998号信箱) 邮编：100091 联络：新天地市场部 电话：(010) 62862035 传真：(010) 62862036


TOP TEN
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
1.大富翁IV
2.仙剑奇侠传
3.盟军敢死队
4.星际争霸
5.风云
6.暗黑破坏神
7.足球99
8.沙丘2000
9.魔法门VI
10.足球98
Auto Replay
main menu
EA SPORTS
99'3
晶合实验室

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号：18-107

零售价：5.00 元